
动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
77
二次元狂热
鸟月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『天朝铁甲战姬』
4GB DVD光盘
『暗杀教室』OP
『记录地平线2』OST
『白箱』OST&OP2&ED2
『ぼくの一人戦争』OST
『寒蝉鸣泣之时粹』主题歌集
『DOG DAYS"』ED
悠木碧首张个人专辑
花泽香菜最新单曲
LiSA第三张个人专辑
2 Lovelive收藏卡第一弹花使篇
全SR·UR(未觉醒&觉醒)18枚
光与暗的选择
鬼人正邪和少名针妙丸
从终结到永远的距离
minori 新作『ソレヨリノ前奏詩』
新世纪勇者少女传
『结城友奈是勇者』浅析
愿欧派与荣光同在!
浅谈卖肉热血“一本满足”的『High School D×D』
泰斗级女性工口原画师
记“工口动画之神”りんしん（下）
回归Nitroplus原味枪车炮战个痛硬派工口游戏原点的
氮正社十五周年纪念大作『凍京NECRO』前瞻
1 Lovelive! 布制御守
东条希 特殊限定版
“77期官方旗舰店限定豪华版”
将附送其他9款Lovelive御守哦
3 中国原创同人海报x2
『舰队Collection』海报x1
『长门有希的消失』海报x1
4 木之本樱全身纸模
主流漫画之外的佳作推荐
“这本漫画真厉害”2015 榜单大扫描
动画完结后回来补小说原作如何
青春与恋爱与创作者们的王道物语
花田、吉野、草川快去背锅一个都不能少
舰队收藏 TV 动画第一季完结记


2014 YEARBOOKS
GALGAME年鉴
定价：49.8元
160页内文 硬壳精装
兼顾实用与收藏
4月上市预定！
二次元狂热工作室
年度巨献
3大游戏榜单分析和业界解读
2014年业界10大事件回顾
收录上百款作品的游戏年鉴
『Love Sweets』、『ランス9』、『世界と世界の真ん中で』、
『アストラエアの白き永遠』等佳作抽样点评
『Hello Lady!』、『あの晴れわたる空より高く』、『月に寄りそう乙女の作法2』、『紙の上の魔法使い』等优秀作品剧情赏析

# 二次元狂热



本期封面作者：黑色英伦
本期封底作者：超铃音

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：白石、小黑、如月千华、封印骑士
美术：塔里、小茧

博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

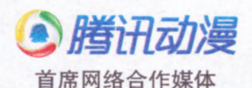


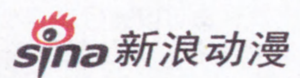




**征稿启事**

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



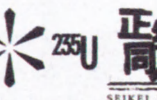




首席网络合作媒体

合作同人社团











Contents



## 光盘目录








安卓客户端



苹果客户端

# 河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



春意盎然，是个撒欢的好季节，最近仿佛又到了白石同学的生长周期，每天跑个不停，小黑和稗田两个人协力都拦不住。嘛，多运动是好事，趁天气转暖大家也活动起来吧。

这期截稿时正好赶上舰娘动画完结，众人看到"续作制作决定"时纷纷表示像吃到了翔一样——但是要看到四月番很豪华啊！有 Fate，有大春物，还有长门番。假如生活欺骗了你，不要悲伤，不要心急！忧郁的日子里须要镇静，相信吧，快乐的日子总将会来临！







78 期封面作者：obiwan&xin（出自『舰娘嘉年华总集篇 01』萌姬联盟出品）
78 期封底作者：swd3e2（出自『美城计画』幻梦镜像出品）

## ［官方网店将不定期开展『满就送』活动］

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

## ［本期开奖时间］



**本期由处在逆生长期的白石抽到的是来自宁波的 陈若渔 同学，奖品为岛风 1/8 手办（由 E2046 提供）。恭喜这位同学，请在看到本期内容后联系我们的邮箱确认，以便寄出奖品～**

今后 2DM 也会不定期举行各种活动，欢迎大家发送回函给河蟹子（将想说的话告诉河蟹子即可，记得写清姓名和联系方式哦）。更多活动请大家关注河蟹子的新浪微博 @ 二次元狂热官方微博～～

## ［寄语选登］

**hiten_sj 男 海卫二**
河蟹子的胸围是多少？

:Super Ultra Tourbillon Lighting Humming Spining Overdrive Punch&Kick&Fire Ball Slash！！！

**高铭 男 西安**
最近喰种第二季也快要完结了呢！多多少少都有点不舍的说……感觉这部作品中没有所谓绝对的对错与善恶，只是大家之间没有相互的理解和交流。啊！真的希望生活可以和安定区一样舒舒服服安安静静的就好了呢！

:没错，大家一起安安静静地生活就好了嘛，干嘛要虐金木！就算是你们喜欢打打杀杀也无所谓啦，但是干嘛要虐金木！战斗动画崩成火柴人也就罢了，可是干嘛要虐金木呢？舰娘动画也完结了，虽然总有一种被喂了翔的感觉……不过也不能因此就虐金木呀！

**刘鸿飞 男 北京**
春节过后的工作一度极为繁忙，简直让人快虚脱了。本期的杂志姗姗来迟，想来各行业的工作者都陷入了同样的节后综合症了吧 -0-。月初流出的『机动战士高达 THE ORIGIN』开篇中夏亚以及黑色三连星简直碾轧式的战斗让人热血不已，不过想到这个系列的更新属于有生之年那种……一时间也不知道该用什么表情面对了 -0-

:河蟹子看到的时候也整个人都鸡哭鸡瘟了，不过可惜的是如果按照漫画剧情，很久之后才能再看到 MS 战。我们追的有生之年系列还少么？稳住，有的看就好了。

**查利尔斯 男 宁波**
小学毕业前夕入宅，粗算入宅已经 10 年了却感觉自己宅力大减：前几年补番啊打游戏什么的还能一整天一整天地 high 到了几乎废寝忘食的地步；近来想去补番基本上一部作品看两集就弃，新番更是追不动，捡起一款游戏来也是玩几个小时就烂尾。眼看寓就要从象牙塔毕业迈入残酷的现实社会了，难道我真的要就此告别二次元世界了么 TuT

:步入社会后要面临很多事情，二次元也将无法占据一个人的全部。如果你找到了新的归宿，那也未尝不是一件好事，深爱过二次元这件事本身就是人生中的一个宝贵财富了。而当在生活上遇到挫折，或是感到疲惫时，二次元的世界也欢迎你随时回到她的怀抱。

**游江平浪 男 北京**
悄悄地关注 2DM 已经有半年多了，可以说是 2DM 开启了我的宅男之路，这是我第一次写回函（手懒该剁），大半的高三生涯有 2DM 陪伴，有河蟹子陪伴真好。身为一个手工宅 2DM 为我提供了许许多多的制作素材，也让我认识到了入宅是正确的选择，或许生活在两个不同的次元里会比在一个次元里更加精彩吧。

:欢迎来到二次元的大坑，您可以通过消耗节操来抽取宅度更高的卡片，活动期间特别优惠十连抽 9 折，并包含至少一张 SR……
另外，在两个次元里准备着高考的各位同学们，也不要忘了好好学习哦。

**邱梓原 男 泰州**
河蟹子是萝莉吗？

:6 年前是——现在也还是哦～不过这位同学和左边那只难道是组团来嘲讽砧板的吗？大家是不是忘记了河蟹子的柴刀属性了呢？





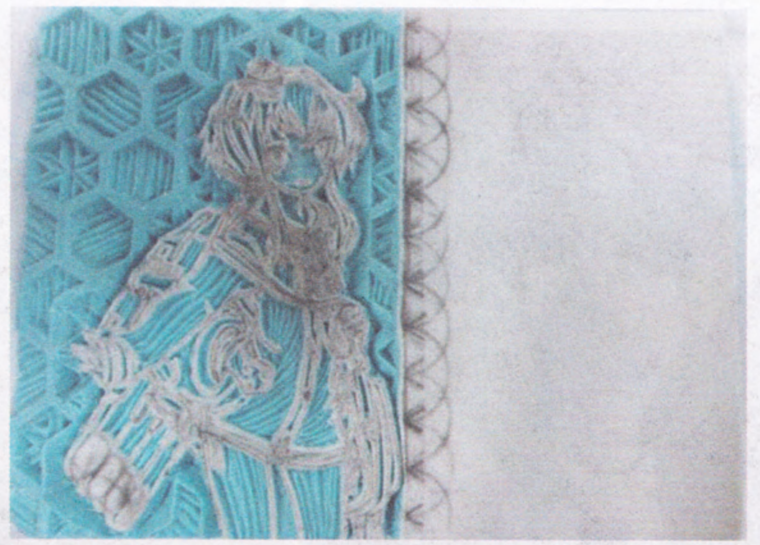


冰箱贴的正确使用方法 ——by@ 萌萌哒的島









来自北京的游江平浪同学制作的时津风橡皮章。瞧这细腻雕刻…河蟹子被吓到了，好评！



# 宅收藏






**脱力系偶像双叶杏手办**

出品：寿屋　价格：6800 日元

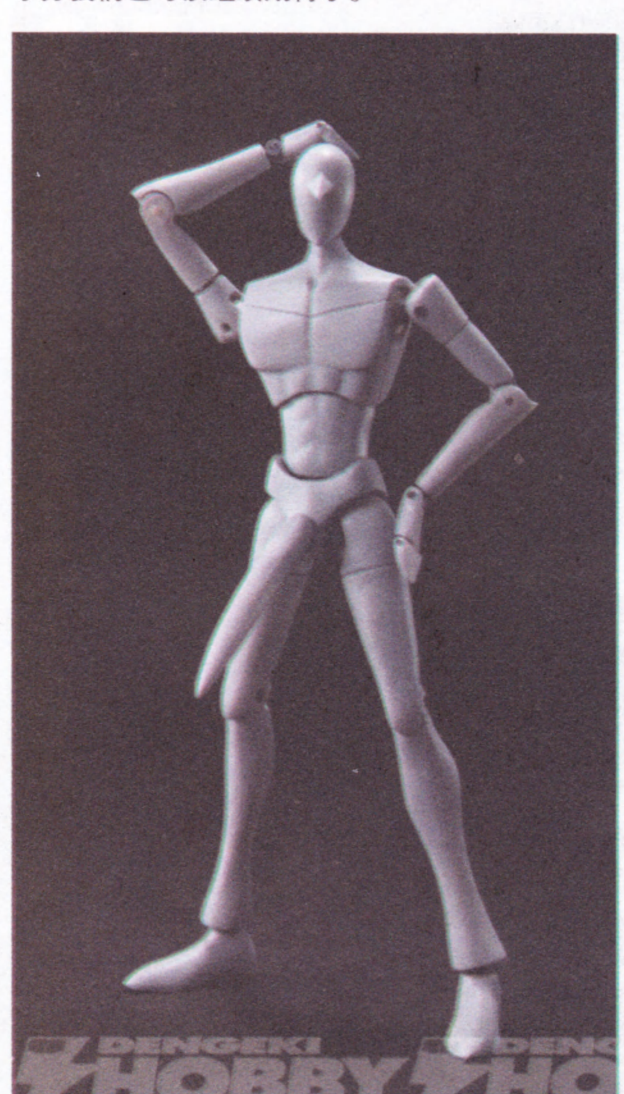
出自『偶像大师 灰姑娘女孩』，在动画播出前就因网络上大量的“脱力系”同人图而有着高人气的双叶杏将推出 1/8 PVC。手办表现了总是在工作时偷懒的杏，稍微露出那么一点点干劲的瞬间。松垮的 T 恤上还原了她的座右铭“工作你就输了——双叶杏”，勉强摆出的 POSE 和略带不情愿的表情比动画里更萌。此外，“CANDY ISLAND”组合中的另外两位三村加奈子和绪方智绘里也已决定手办化！本款预定 8 月发售，灰姑娘系列的其他角色手办我们也可以继续期待了。

**『少女与战车』五十铃流战车花器**

出品：HOBBY STOCK　价格：12000 日元

在『少女与战车』舞台的茨城县，“笠间烧”是一种很有代表性的陶瓷工艺品，这次陶艺家们以“笠间烧”还原出了动画中五十铃华展现给母亲的“战车流插花”。虽然是陶瓷品但经过特别的烧制呈现出了钢铁装甲的质感和重量感。战车造型饱满，强硬有力，而且大洗的校徽也有加在炮塔后面，是非常难得的精致工艺品。价格不菲且限定制作 100 个，想要的人需要提前在 HOBBY STOCK 预约。






**『健全机斗士』企鹅帝国兵**

出品：まん点工房　价格：7407 日元

教练……这玩意儿出模型真的没问题吗？出自良心热血肉番『健全机斗士』的邪恶企鹅帝国兵，既猥琐又让人爱的绅士造型，全身 32 处可动，可想而知玩法有多少……这东西卖 7000 日元真的有人买吗？不过拿来做画图人偶还是不错的。你说前面那根是啥？都说多少遍了是尾巴啦！



### 实用级动画主题工具箱

出品：Groove Garage　　价格：1500日元

由グルーヴガレージ推出的一系列以动画为主题的实用工具箱。规格为283mm × 140mm × 70mm，采用草绿＋深灰的合成色做箱体，亮橙色做卡扣，很有专业工具箱的范儿。百分百日产，强度合格，各部件可承受多次开合与碰撞，经久耐用。现推出款式有希德尼亚的骑士、PSYCHO-PASS2、EVA、飚速宅男等诸多款，每款都进行了切合主题的设计（比如飚速宅男款箱体上写有“寒咲自行车店”字样），是近期发售的既有爱又实用的周边典型。





















### 『Love Live！』学园制服长袜

出品：ensky　　价格：1200日元

有“国立音乃木阪学院”款和“μ's”款两种，上乘质量尺码丰富不光女性可以穿，男性穿也完全没有问题。不用说，肯定已经有绅士下单了。

### 超级地球人雅木茶悲催手办

出品：BANDAI　价格：3200日元

“我看这些怪物也没什么了不起的！余下的四个就都交给我吧……”说完这句话，雅木茶就被贝吉塔的栽培人炸了个粉身碎骨。虽然来袭的赛亚人还没出手他就跪了，但雅木茶作为弱小的地球人挺身而出的勇敢精神我们永远不会忘记……当然后来好不容易复活又被杀了他的凶手NTR，不得不说他算是龙珠里最悲情的人物了。为了纪念我们悲催的雅木茶，BANDAI推出了这款他便当时造型的手办www，精细地刻画了他惊愕的表情和被炸烂的衣服。这款能够全方位360度欣赏雅木茶君死亡的手办由于其独特的扑街造型，官方还给出了它的各种摆设指南，而且为了纪念3月20日雅木茶的生日，手办特别定价3200日元，这满满的恶意……



※画像と実際の商品とは、多少異なりますのでご了承ください。









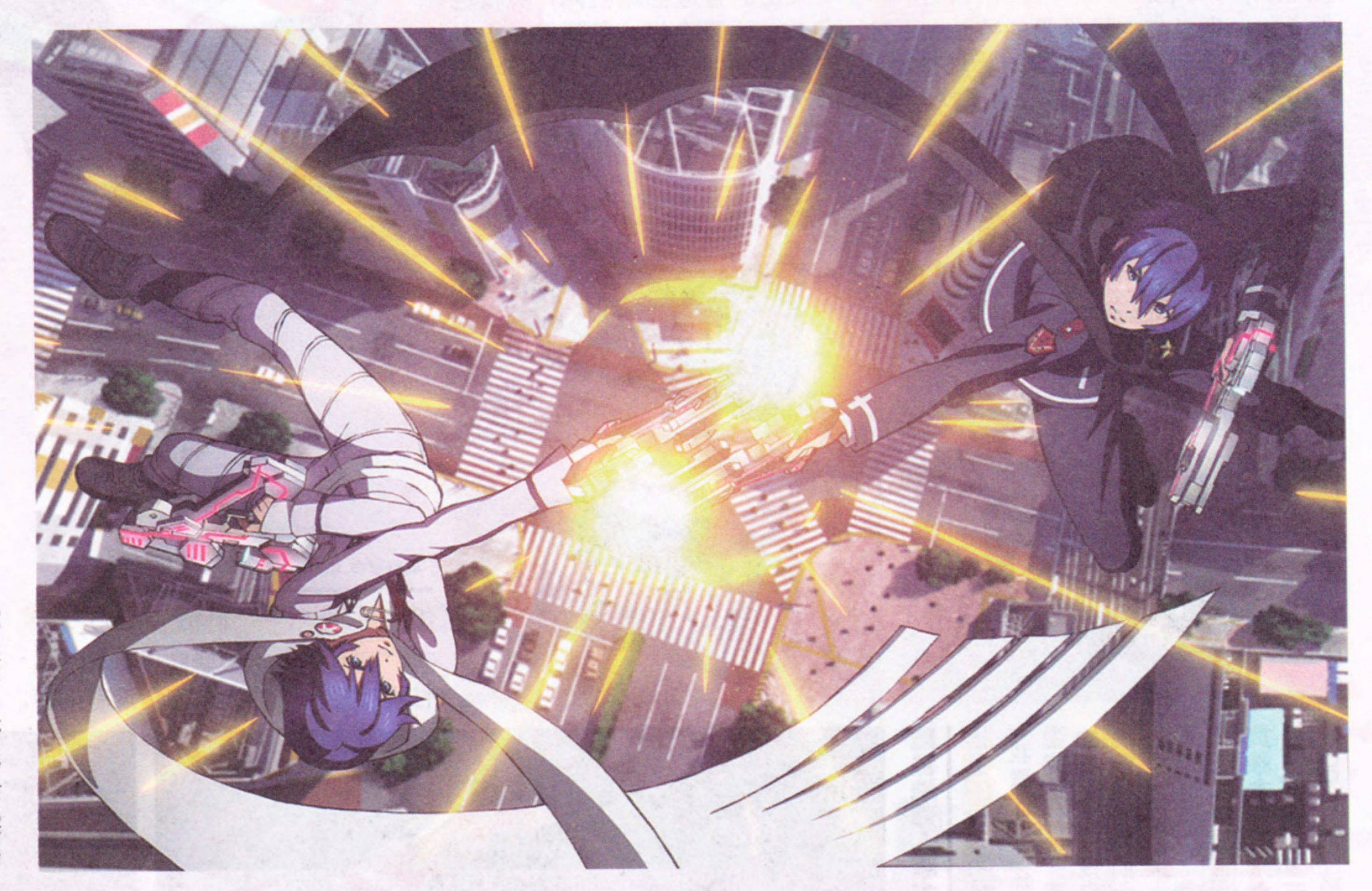

# 枪神斯托拉塔斯

■ 文 / windchaos
■ 责编 / 如月千华、稗田
■ 美编 / 小茧

**枪神斯托拉塔斯**

**Staff:**
原作：SQUARE ENIX
原案：虚渊玄
监督：江崎慎平
剧本监制：Nitroplus
系列构成：海法纪光（Nitroplus）
角色设计：横田晋一
音乐：小林哲也
制作：A-1 Pictures

**Cast:**
风澄彻：阿部敦
片桐镜华：金元寿子
片桐镜磨：西田雅一
雷米·奥德纳：泽城美雪
龙胆静音：植田佳奈
草阴稜：保志总一朗



『枪神斯托拉塔斯』（GUNSLINGER STRATOS）原作是SQUARE ENIX在日本运营的一款枪战对战类的街机游戏，与一般的对战类街机游戏不同『枪神斯托拉塔斯』是按游戏时间收费，因其出色的街机对战画面以及游戏中短裙美少女飞在空中打枪的游戏方式吸引了不少宅男玩家。双手持枪的街机框体设计也为本作的操作增添了不少游戏性。

当本作宣布动画化后，不少玩家才惊讶地发现原来游戏世界观的原案是N+社的虚渊玄与海法纪光，在动画版中两人分别担任原案与系列构成。尽管有N+社两大编剧参与，对于街机游戏来说剧情还是比较简单，讲述男主穿越到异世界后与另一个自己展开对决的故事。从已经公布的PV来看A-1诚不我欺，TV动画很好的还原了街机战斗的爽快感。当然正片能否达到A-1在『刀剑神域』GGO篇中的打枪水准就看SE出多少制作经费了。反正对于街机游戏的宣传动画来说，能吸引到玩家才是最主要的。

# 食戟之灵

**食戟之灵**

**Staff:**
原作：附田佑斗、佐伯俊
监督：米谷良知
人物原案：佐伯俊
系列构成：安川正吾
动画制作：J.C.STAFF

**Cast:**
幸平创真：松冈祯丞
剃切绘理奈：种田梨纱
田所惠：高桥未奈美
水户郁魅：石上静香
塔克米·阿尔迪尼：花江夏树
一色慧：樱井孝宏
新户绯沙子：大西沙织
伊萨米·阿尔迪尼：小野友树




『食戟之灵』漫画原作自2012年开始连载于『周刊少年Jump』，目前为止已发售10卷单行本。『食戟之灵』的剧情讲述了男主角幸平创真梦想继承父亲的餐馆到东京的料理名校就读，并不断与人展开料理对决的故事。凭借热血的美食对决剧情以及品尝料理时的爆衣卖肉，本作俨然已经成为后火影时代『周刊少年Jump』的新台柱之一。

尽管原作人气颇高，动画化交由“节操社”J.C.STAFF制作，并且采用米谷良知与安川正吾的监督与系列构成组合让人对动画的质量隐隐担忧。作为一个63年出生的监督，近年来监督的作品屈指可数最拿得出手的监督履历还要追溯到哆啦a梦的几部剧场版，而安川正吾上一次负责系列构成的作品则是另人诟病的『火星异种』。食色性也，希望这个组合至少能在食与色之中至少有一点能做到另观众满意吧。根据目前已经公布的PV来看，至少卖肉方面伴随着吃到美食之后爆衣画面与声优的卖力演出让人有种动画化真好的感觉。只是对于原作党来说，想要适应动画的人设，看来还需要一段时间。

# 长门有希酱的消失

**长门有希酱的消失**

| Staff: | Cast: |
|---|---|
| 原作：谷川流 | 长门有希：茅原实里 |
| 漫画：ぷよ | 阿虚：杉田智和 |
| 监督：和田纯一 | 凉宫春日：平野绫 |
| 系列构成：待田堂子 | 朝仓凉子：森谷夏子 |
| 角色设计：伊藤郁子 | 朝比奈实玖：后藤邑子 |
| 动画制作：SATELIGHT | 古泉一树：小野大辅 |



『长门有希酱的消失』动画化，动画制作却不是京阿尼，看到这条消息让人觉得再也不相信爱情了。『长门有希酱的消失』动画改编自同名漫画，作为凉宫系列的外传漫画自2009年起连载于『Young Ace』至今已经发行7卷单行本。与原作小说的不同，『长门有希酱的消失』剧情以长门有希的视角展开，讲述了在大萌神身边发生的恋爱轻喜剧。并且在故事中SOS团的各位也并非宇宙人、未来人与超能力者。

尽管动画沿用了凉宫动画的原班声优，动画制作由京都动画换成了卫星社还是让不少凉宫动画粉感到不满。毕竟之前在脱宅神作『白色相簿2』的动画化中卫星社对于冬马人设的处理就引起了很多原作党的不满。虽然漫画版『长门有希酱的消失中』ぷよ的人设已经让人诟病，看到卫星社版长门人设的时候还是让人不禁疑问"小姐，你哪位？"。

动画版的监督和田纯一是第一次担任监督一职，而待田堂子这几年作为脚本与系列构成产量颇高，参与过WUG、稻荷恋、赤红之瞳之类的话题作品若要与石原立也、武本康弘之类比差的也绝非一两个档次。当看到凉宫新动画物是人非的时候，也只能用这只是一个外传动画来安慰自己了。

# 灰色的迷宫/乐园

**灰色的迷宫/乐园**

| Staff: | Cast: |
|---|---|
| 原作：Frontwing | 风见雄二：樱井孝宏 |
| 监督：天冲 | 榊由美子：田中凉子 |
| 角色设计、总作监：渡边明夫 | 周防天音：田口宏子 |
| 系列构成：仓田英之 | 松嶋满：水桥香织 |
| 动画制作：8bit | 入巢蒔菜：民安ともえ |
| | 小岭幸：清水爱 |




去年10月『灰色的果实』在多部Gal改的动画中脱颖而出，纵使动画的叙事速度快到如同Ctrl键坏掉，剧情又充满都合主义色彩，动画一经播放还是带动了原作游戏的滞销。同时在最终话结束后直接公布了"灰色的系列"后面两部曲『灰色的迷宫』与『灰色的乐园』2015年春动画化的消息。果不其然今年4月迎来了果实续作迷宫与乐园的动画化，并且动画第一话为1小时长度的特别篇。上次Gal改动画第一话为1小时特别篇正好是与『灰色的果实』同期放送的FATE UBW，这次两部GAL改动画续篇又是同一档期，反倒是这次『灰色的迷宫』声势有赶超隔壁的架势。

续作动画依旧沿用前作的制作阵容，届时又能看到渡边明夫笔下充满色气的角色形象。根据原作剧情在迷宫与乐园中不但对几位女主的剧情进行了补充，雄二过去的黑历史以及姐姐的剧情也进行了补完。当然，提及剧情方面不得不说在乐园的结尾方面又是把都合主义发挥到了极致，反正既然果实TV版的剧情大家都能接受看来都合主义还是很有市场的。




比起『手游侵略者』这个栏目刚开始的时候，可以发现如今动画改编的手游相比去年数量上又增长了不少。同样是每期纠结选游戏，之前是找有什么适合宅男的游戏，而如今则是在一大堆动画改编的手游中一个个试玩过来挑出觉得真正值得推荐的。闲话少叙，还是来看看这期介绍的三款游戏。友情提示，iOS 用户可以扫描杂志中的二维码转到日区 APP STORE 进行下载。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

## 美妙旋律：轻轻摇摆

**游戏原名：**プリティーリズムシェイク
**对应平台：**iOS/Android
**游戏类型：**音乐游戏
**开发厂商：**dooub inc.
**收费方式：**道具收费
**官 方 下 载：**https://itunes.apple.com/jp/app/puritirizumu-sheiku-purishei/id956716079?mt=8

MOBILEGAME


ios


android

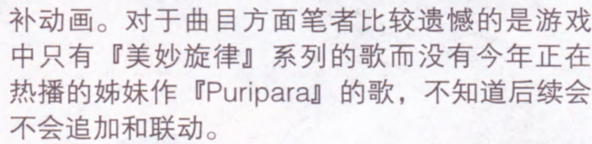
自从『LoveLive!』的手游大红大紫之后，各类以偶像为卖点的手游层出不穷，不过都无法达到 LL 的高度。今天要介绍的同样是一款偶像类的音游，不过是大友向的。相信只要是大友一定都听说过『美妙旋律』这个系列，配合同名子供向街机游戏动画于 2011 年播出，动画中对于流行服饰的搭配以及边唱歌边滑冰的 Prism Show 在日本小学生中引发了热潮。如果说去年引发日本小学生之间社会现象的动画是『妖怪手表』的话，那 2011 年的时候就是『美妙旋律』了，当然被同样是子供向偶像动画的『偶像活动』反超又是后话了。

介绍了这么多背景还是来看一下『美妙旋律：轻轻摇摆』这款手机音游本身，游戏的玩法可以看做是三键版的『吉他英雄』，标准的音符下落式的音游，并且按键有 key 音这点让音游狗玩起来觉得很舒服。游戏的音乐方面都是『美妙旋律』各部动画中的经典的音乐，如果是接触过动画的玩家的话一定会倍感亲切，反过来也说不定会有玩家被安利了手游之后回头去





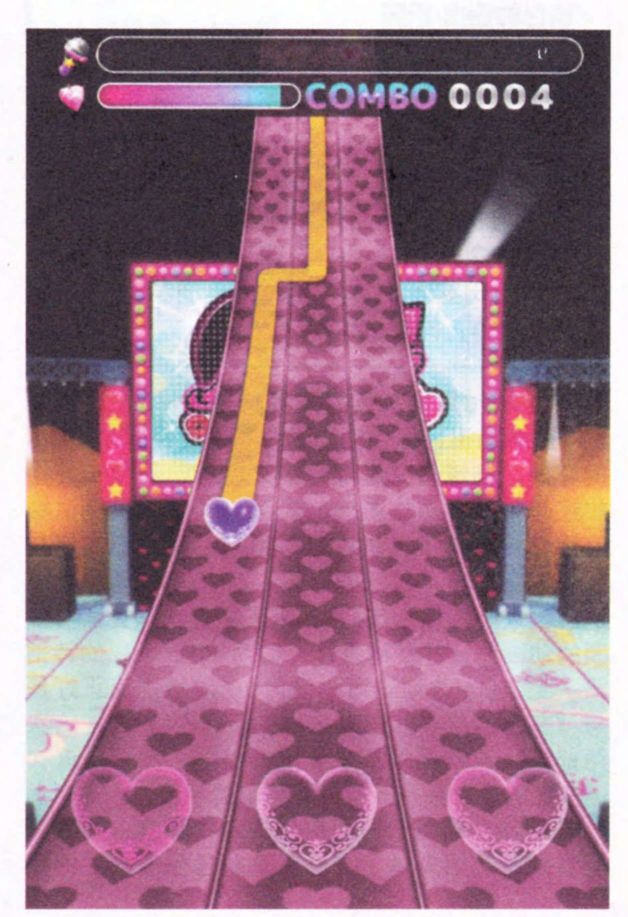




补动画。对于曲目方面笔者比较遗憾的是游戏中只有『美妙旋律』系列的歌而没有今年正在热播的姊妹作『Puripara』的歌，不知道后续会不会追加和联动。

作为一款手游自然少不了氪金的要素，『美妙旋律：轻轻摇摆』中的氪金要素自然也是抽卡，玩家可以抽到动画三年份原作中的数十个偶像，并且不同的偶像有不同的属性以及技能，技能的作用与 LL 手游类似一般都是加分与回血。游戏中出现的按键共有 7 种属性，对应原作中 7 种 prism stone 的颜色，玩家可以使用游戏中获得的 prism stone 对角色进行育成与进化，进化之后卡面的华丽度也会得到提升。除了原作中的经典角色外，应援幸运物也就是我们俗称的“淫兽”也会在游戏中登场，装备不同的淫兽也能提升各个角色相应的能力。

总体来说『美妙旋律：轻轻摇摆』是一款水准尚可的手机音游，喜欢这个系列的玩家自然不容错过，没有接触过『美妙旋律』系列的也不妨入坑尝试一下 Prism Show 的魅力。Let's Prism Show!



# 王者天下－英雄的系谱

游戏原名：キングダム－英雄の系譜－
对应平台：iOS/Android
游戏类型：战略 SRPG
开发厂商：DeNA
收费方式：道具收费
官 网 下 载：https://itunes.apple.com/jp/app/kingudamu-ying-xiongno-xi-pu/id931854667?mt=8&ign-mpt=uo%3D4

MOBILEGAME


ios


android






『王者天下』是漫画家原泰久在『周刊Young Jump』上连载的春秋战国题材历史漫画，动画版已播放两部共77话。作为一部非常本格的历史类漫画，手游自然也显得很本格。在『英雄的系谱』中原作中的角色悉数登场，当然都是需要氪金抽卡就是了。在剧情模式中玩家可以通过各种战役回味原作的剧情，派遣部队达成战役条件。

战斗分为地图和战斗模式，在大地图上玩家控制队伍进行移动，先接触到敌人的一方有先攻优势，同时在大地图上玩家还能施展火计等技能消减地方兵力。双方部队在地图相遇开战后玩家可以根据剑弓枪属性相克来配置部队，另外稀有度越高的将领发动的技能能力也越强。

除了战斗之外游戏还有内政模式，玩家通过派遣智力高的武将驻守提高建筑物的等级从而提升在战斗中各种技能的加成。当玩家等级提升到“百人将”之后即可解锁战场模式，玩家在战场中与其它玩家展开厮杀。总体来说『王者天下－英雄的系谱－』是一款非常本格的SRPG游戏，对春秋战国历史感兴趣以及喜欢『王者天下』系列的玩家不容错过。




# 国夫君的热血闪避球ALLSTARS！！

游戏原名：くにおくんの熱血ドッジボールALLSTARS!!
对应平台：iOS
游戏类型：体育
开发厂商：Marvelous Inc.
收费模式：道具收费
官 网 下 载：https://itunes.apple.com/jp/app/kuniokunno-re-xuedojjiboru/id931713820?mt=8

MOBILEGAME


ios

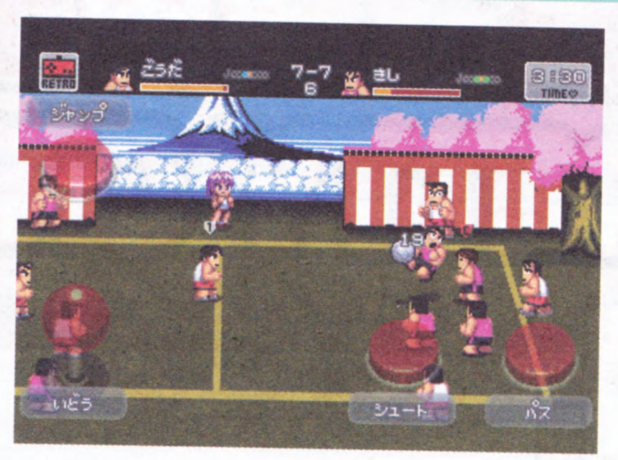





说起“热血系列”相信一定勾起了不少80后玩家的回忆，在红白机上和朋友们抢手柄互相陷害的场景犹如昨日。如今“热血系列”再次复活，今天介绍的手游版的躲避球就是“热血系列”复活后的其中一作。

游戏采用虚拟按键操作，玩家通过虚拟摇杆控制角色移动，三个虚拟按键分别对应接球/投球、传球、跳跃。虚拟按键操作虽不及当年红白机手柄上来得有触感，反正凑合着也能够玩。热血系列最大的特色当然在于各个学校充满个性的角色以及非常夸张的必杀技。在手游版的躲避球中角色都需要氪金抽卡，而必杀技的升级则需要消耗游戏中的虚拟货币。为了还原当年红白机的风格，游戏的画风采用了手游中常用的像素风格。游戏中购买与升级技能的商店也是高还原红白机的感觉，让人想起了红白机上玩『热血进行曲』的时候每个比赛项目前购买各种技能道具害人的场景。不过，游戏中所有的文字均采用平假名的形式，虽然各种蝌蚪文还原度是很高，不过没有任何日文汉字的出现也是苦了不少日语苦手的天朝玩家。

作为手游上热血系列的第一弹，用于怀旧的话游戏的素质还算中规中矩。尽管如今看来




游戏的玩法比较单调，看到各个角色中必杀技时的搞笑表情还是不禁勾起了童年的回忆。『国夫君的热血街霸』不久之后也将登陆手机，希望这个系列在怀旧之外也能带给我们和当年同样的乐趣。



# 等身大纯爱故事再出击!『PRETTY×CATION 2』

## INFO

游戏名：PRETTY × CATION2
中文暂译：纯爱行动 2
公司：hibiki works
原画：浅海朝美
剧本：一之濑城、黑曜石
主题歌：miyaji
发售日：2015 年 4 月 24 日



■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

### ——Story——

季节是迎新的春天。故事的主人公——也就是玩家自己，因为双亲前往国外出差，只能开始了独居生活。以此为契机，你来到了母亲以前曾经居住过的城市——咲宫市，转入了当地的私立佐浓谷学园。这是一座位于湖边，自然氛围缭绕的宁静城市。不过因为三面环山，在交通等方面上并不是很方便，因此习惯了都市生活的你，感觉很不自在。

某一天偶然来到湖港边，遇到了一个钓鱼的人，对方突然这样像你问道：

“你谈过恋爱吗？”

见面对这样的问题你无言以对，钓鱼者开始动情地聊起了恋爱的种种，并建议你以本次搬家为契机，做一个全新的自己。可是你至今完全没有恋爱经验，不知道自己该怎么做，即便如此，你还是因为这位陌生人的话语而对这座城市的新生活产生了淡淡的期待。

学校生活中，你逐渐认识了多位女性：邻桌的温柔少女姬川穗波，在同一家咖啡店打工的芦屋铃鹿，沉默寡言的学妹仓敷梓，以及学校里的老师早濑千岁……在这些新的邂逅中，你能找到自己的真爱吗？



## 姬川穗波

Himegawa Honami

CV：藤森ゆき奈

所属：佐浓谷学园 2 年 B 组
生日：11 月 9 日
血型：A 型
三围：B83 / W54 / H84

主人公旁边座位上的同班同学。言行举止十分温和，是总能给周围带来温暖气息的少女。感情很容易表现出来，遇到一些小事也会吃惊或是绽放笑颜。还是一个十分喜欢看书的文学少女，一旦有时间就会用在读书上，经常因为太过投入于书本而忘记时间。或许正因如此，她在杂学方面知识丰富，而且学习也很在行，但反过来说运动方面就不怎么样了。

从小时候开始她就一直在母亲经营的花店里帮忙，课余时间可以在商店街上看到她穿着围裙的样子。虽然是个很踏实的女孩子，不过实际上很喜欢撒娇。总的来说是一个真实而平凡的少女。



## 芦屋铃鹿

Ashiya Suzu

CV：まのめるか

所属：山江学园 3 年 A 组
生日：3 月 18 日
血型：B 型
三围：B91 / W55 / H81

与主人公同在咖啡店『Cafe Lakesids』打工的女服务生。

就读于邻镇的学校，比主人公年长一岁。生在一个大家族的她，是兄弟姐妹中年纪最小的一个。说话语气开朗，性格豪爽，很容易打交道，经常看到她与其他女孩子一起行动。喜欢时尚和娱乐方面的事物，为了开心总是竭尽全力。周围的女孩子憧憬她那份“帅气”的性格，但她本人却想变得更有女人味。她自身也有可爱的一面，被人夸奖衣服好看还会害羞。



## 仓敷梓

Kurashiki Azusa

CV：八尋まみ

所属：佐浓谷学园 1 年 A 组
生日：9 月 24 日
血型：O 型
三围：B75 / W51 / H77

主人公就读学校的学妹，沉默寡言不善与人交往。2 年前从大城市搬到这里，至今还没有习惯这个城市的气氛，随时都带着音乐播放器，常常见她一个人听着音乐。她最喜欢的是朋克和摇滚一类比较激烈的曲子，每首新歌都不错过。双亲因为工作晚上很晚回家，她自己不擅长做饭（准确说是不会做），所以经常在外面吃晚饭，特别喜欢洋快餐，『Cafe Lakeside』就是她很中意的一家店。



## 早濑千岁

Hayase Chisato

CV：雪村とあ

所属：佐浓谷学园 生物老师
生日：6 月 26 日
血型：O 型
三围：B88 / W57 / H87

在主人公就读的学校里任教的生物教师。以最接近学生的姿态与学生们接触，经常有学生找她商量烦恼。虽然比大家都年长许多，但是她身上也有许多可爱之处，被大家当做姐姐一般仰慕着。从小就很喜欢动植物，曾经还是个在野山林里打转的野孩子。正因如此，在大学里才选择了生物专业，以实地调查为中心进行过研究活动，至今她仍然很喜欢在野山上散步。总的来说是比较主动积极的行动派，家务事全都难不倒她，特别是料理格外拿手。美中不足的是早上起床很困难。

## ——Comment——

自从几年前『LOVELY X CATION』面世以来，被玩家称为“CATION”系列的多部作品就成为了 hibiki works 旗下的代表作品。该系列模仿国民女友『LOVE PLUS』制作理念，将游戏制作成“现实”，将女主角塑造成“女友”，然后在与恋人的亲密时光中加入了 H 成分，让 PC 游戏玩家也能体验到与“真实女友”交往的感受，可以说在新老玩家中间都广泛获得好评。如今『LOVELY X CATION』已经推出了正统续作，而『PRETTY×CATION』作为本系列的一个分支，也正式公开了新作的情报。相对于『LOVELY X CATION』的两部作品是由同一批 staff 制作，『PRETTY×CATION』这边则是启用了完全不同的制作者，这可能意味着不仅画面与前作有明显区别，连剧本也有所改变吧。不过，本系列最值得注意的，无疑还是作中采用的一系列“特色系统”。

首先是称呼系统，和『LOVE PLUS』一样，本系列在作中预设了大量姓名和昵称的语音，玩家在开始游戏时选择自己的名字，游戏中各位女主角就会亲密的呼唤自己了——虽然这在家用机的 GALGAME 中已经不是什么新鲜货，但想想 18X 游戏的工口场景女主角直呼自己的名字倒也别有一番“风味”……？然后，作品中包含了许多类似恋爱 SLG 的成分，必须要通过选项磨练自己的能力，通过各种方式获得道具增加属性值，其中部分可以送给女主角增加好感或发展剧情。此外，在家用机作品里出现过的“边走边聊”系统也被收录在本系列中……而作为 18X 成分，主人公的属性值还会在工口场景中有所反映，比如体力越高回想 CG 里的白浊液就越浓密，灵巧越高女主角的反应越敏感之类……总的来说算是比较锦上添花的内容。最后，本系列可以说首创了 DLC 追加剧情（工口补丁）方式，在剧情通关后，定期在官网放出追加内容的方式（而且基本上都是免费的），成功了维持住了玩家们对于作品和人物的感情，这也是本系列最成功的一点。

不知不觉间本系列已经发展了到了第四部作品，虽然每部作品间都有大大小小的改变，但总的来说是换汤不换药。事实上，的确有部分老玩家已经开始表示疲软了。那么本次的『PRETTY×CATION2』是否能够再次得到认可，就得看作品是否有足够的创新了吧。▲

# 后宫勇者的幻想传奇 Evenicle イブニクル

■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/塔里

## Alicesoft 久违的正统 RPG『圣母年代记』

### info

游戏名：Evenicle－イブニクル－
中文暂译：圣母年代记
出品：ALICE SOFT
原画：八重樫南、はぎやまさかげ、MIN–NARAKEN
剧本：イマーム、よーいちろー、ヨイドレ・ドラゴン
制作人：TADA
歌手：NANA(OP 曲「sail to a new world」)
发售日：2015 年 4 月 24 日

### STORY

故事的舞台是一个由圣母夏娃创造的世界。在这个世界上除了普通的人类之外，还同时存在着各种不同的种族，其中也包括高于人类的精灵和龙族。这里也有山，有水，还有广阔的大海和飘浮在空中的神秘岛屿，拥有各种充满幻想色彩的景色。生活在这里的所有人类都得到了圣母的加护，以便于在大陆上繁衍生息，但人们为了接受这份加护，要遵守圣母定下的两条戒律，一是不可以杀人，二是不能与复数的异性发生肉体关系。违背了这两条戒律的人被称为“outer”，会被神秘的力量套上绝对取不下的黑色指轮，并失去圣母的加护，在这个世界上将一事无成。不过这其中也有例外——为了让拥有实力的人能够更多为后世留下自己优秀的血脉，部分被认可为“骑士”的人允许“破戒”，并且随着骑士阶级越高，限制越宽松……

而我们故事的主人公阿斯塔，从小在偏僻的小岛上被一对双胞胎姐妹养大、又超级喜欢工口的他立志为了能够更多啪啪啪创造后宫，而立志成为一名骑士。某一天，在两位姐姐的支持下，他只身离开了故乡……




### RICHE

世界最温暖和丰饶的国家——伊甸王国的第二公主。认真地为国家的未来以及人民而思考。善解人意，性格开朗，是个喜欢将思考付诸于实际的行动派。为了阻止邪恶组织“蛇纹”的阴谋而甩开自己的护卫，只身一人四处进行调查。目前似乎在寻找着仅仅听命与她的，值得信赖的人做她的专属骑士。

手持魔法杖，战斗中她是一名站在队伍后排助攻的魔法师，拥有不俗的实力。



## RAMIUS

出身于伊甸王国贵族的女骑士。性格严肃认真，做事一丝不苟，另一方面也因为不懂变通而经常吃亏。行事风格和她严肃的表情让人感觉她是不容易交往的人，实际上她内心很容易被打动，正义感也极强。家中拥有极其出色的母亲和哥哥，特别是哥哥米亚斯被认为是最强人类之一，最高位骑士——零骑士。在这份压力之下她总是重复着失败，但依然为了成为优秀的骑士而拼命努力着。她作为骑士，使用的武器是一把巨大的长枪，战斗中是偏肉盾的物理系战士。



拉米亚丝 CV：平野响子
为国民而战的女骑士

## KINOU&KYOU

今日 CV：萌花ちょこ
昨日 CV：和叶
养育主人公的双胞胎姐妹

以姐姐的身份将主人公阿斯塔养大的美女双胞胎。从小就向阿斯塔传授了与怪兽战斗以及生活方面的技术，她们俩也拥有超强的实力。主人公阿斯塔最初的目标就是想和两位姐姐一起啪啪啪，但姐妹俩则教导他要通过正当的手段实现“梦想”，并与他约定假若他成为骑士娶了许多少女做妻子后，姐妹俩便同意献上自己的纯洁。虽然身为重要角色，但她们俩或许要等到游戏中后期才会正式登场。

## KATHRYN

拥有少见的“赋予”能力，从小就被认为将来会成为出色的骑士，备受瞩目，但自从打到了龙族的英雄王——亚瑟建立的亚瑟王国在五千年被毁灭之后，她就从人们的视线中消失了。如今独自窝在深山里足不出户，整天做着各种诡异的实验，生活物资则完全依靠 Amazon 网购，已成为一只合格的 neet。



嘉丝铃 CV：秋野花
隐居深山的军事家

## GURIGURA



CV：姬川あいり 库里库拉
过着野猫生活的少女

沙漠中的国家“兰斯特罗”的女骑士。身材娇小习得了骑士中以速度为信条的“游侠”技术，身手十分敏捷。在兰斯特罗因为某些原因过着像野猫一样无家可归的生活。不知为什么肚子随时都是饿的，不过时时刻刻她都充满朝气。

战斗中根据特性自然便是速度型近战，武器是巨大的猫爪。

## COMMENT

要说最近几年在业界里脱颖而出的画师，八重樫南绝对是一大典型。虽然是从家用机平台的『闪乱神乐』系列一炮走红，却因为极富肉感的画风和饱满而清爽的上色风格让人觉得骚想干。所以，两年前 Alicesoft 看上八重氏并启用他为主力画师制作了『どらぺこ！』，可以说让不少玩家感激涕零，而且由于作品反响不错，玩家们“求更多”的呼声也一直没有停止。『どらぺこ！』的官方设定集中制作人 TADA 就暗示了“续作”的可能性，实际上这两年里 Alice 一直在被背地里加班加点，时至今日，刚刚公布不久的新作『イブニクル』，很快就要迎来发售日了。

这款『イブニクル』虽然同样是由八重樫南担任主画师（好顶赞），但从严格意义上来说并不是『どらぺこ！』的真正续作，更准确的说是利用了『どらぺこ！』创造的世界观，与现有的『ランス』系列等作的世界观相融合创作的世界（譬如在 Alice 作品里经常出现的特殊种族卡拉族在本次也会登场）。另一方面『どらぺこ！』中的部分主要角色，似乎也会改改设定和背景让她们在本作也有出场的机会，前作的平胸龙 LOLI 在这里似乎变得很了不起了哦～

另外很重要的一点，『どらぺこ！』在当时，是 Alicesoft 久违的一款比较单纯的文字 AVG，而现在这款『イブニクル』又成了 Alice 旗下久违的正统 RPG。游戏系统是在『rance quest』的基础上做出改良和简化的版本，很容易上手，相信除了比较核心的 RPG 老鸟之外，普通玩家也能乐在其中。从目前公布的体验版来看，作品风格还是以轻松搞笑为主，不过也会夹杂一些深刻的话题——就比如破戒者 outer 的存在。在作中人类社会里 outer 被称为是人类的敌人，几乎不被当人看，一旦成为 outer 便只有成为犯罪者才能生存下去。初期的一个事件中，一个普通的少女被一群发泄性欲的 outer 强暴后，因为与复数人产生关系也沦落为 outer 而被排除出人类社会……这样的事实不得不让人思考圣母的戒律以及 outer 存在的合理性。当然，我们也不知道 Alice 本次会严肃到哪一步，姑且等待游戏发售吧。▲



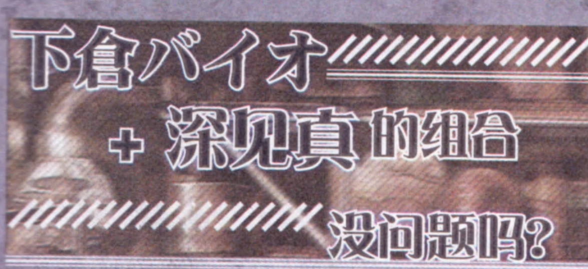
# 承前啓後？
## Nitroplus十五周年紀念大作『凍京NECRO』前瞻

It is back, the real N+.

■ 文 / 安莲·月炎蓝 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 小茧

在『Blassreiter』遭遇滑铁卢近七年之后的今天，Nitroplus从工口游戏界向其他领域发展的道路虽然出师不利，但终究还是迎来了自己灿烂的春天。Nitroplus于动画界摸爬滚打得乐不思蜀之际，这个老牌黄油厂悄无声息地迎来了它成立的第十五个年头，然而现如今，动画特摄圈的受众对Nitroplus的认识已经和游戏无关了。随之，是跟随Nitroplus一起成长的老玩家们的疑惑——你到底还做不做你那套靠着发家的燃着枪支机械臭的工口游戏了？总算，Nitroplus自己也认识到了老本行被冷落的问题，于是在十五周年之际，他们终于奉上了一部看起来让各位老玩家倍感亲切的、带着传统Nitroplus味道的新作来作为自己的十五岁生日礼物——『凍京NECRO』。




相信你依然记得Nitroplus十周年时知名剑道狂人奈良原一铁那部"惊天地泣鬼神"的『装甲恶鬼村正』（又名『剑道 从入门到精通』）。彼时我们以为这之后的Nitroplus会成为奈良原一铁尽情对外散布自己扭曲的地方，谁料写完此作后奈良原一铁就开始了"闭关"的日子。事到如今，『装甲恶鬼村正』的动画化依然不见踪影，也没有人会想到这部十周年纪念作竟然成了Nitroplus迄今为止最后一部正儿八经的"正统作品"。十周年之后，Nitroplus的路线变化实实在在地拉开了序幕，硬派工口游戏不再是它们的工作重心，公司里给游戏执笔的主角也换成了下倉バイオ。

适逢十五周年纪念作，曾有人期待这次会请一个老怪出山，有人猜测这次会大胆动用新人，也有人以为这次会找个强力外援。结果偏偏这次Staff公布的结果，竟然是原案深见真+剧本下倉バイオ，这对大部分人而言可能是个有些微妙的组合。

提到深见真，大部分人的第一反应多半是『Psycho-Pass』。的确，深见真就是通过这部动画才和虚渊玄搅在了一起，而『凍京NECRO』这个企划之所以能做起来，也跟『Psycho-Pass』有着密不可分的关系。深见真在参与『Psycho-Pass』的剧本创作之前，就创作过一系列充满枪械、战斗要素的小说，如『GENEZ』、『ヤングガン・カルナバル』等，作品对动作场面的描写颇受好评。某种程度上，深见说不定比下倉バイオ更"Nitroplus"一点，所以，他和虚渊玄两个人不臭味相投简直是不可能的。深见真在『Psycho-Pass』的剧本创作期间也的确是借机向老虚表达了一番自己对Nitroplus犹如滔滔江水连绵不绝的敬仰之情，以及"好想一起做游戏"的憧憬之意，身为当红炸子鸡的老虚虽然没空掺和，但还是大为鼓励。于是2012年，深见真就着手开始了关于『凍京NECRO』的企划。等到深见真把剧本和世界观都琢磨得差不多了打算开干的时候，问题也随之来了：按照最初的计划，剧本是深见真自己来的，可他完全没有写游戏剧本的经验，于是Nitroplus就把下倉バイオ当成老司机推了出来帮他带节奏，时不时给点建议和参考什么的。按照『凍京NECRO』Staff访谈的官方说法，就是久而久之，做了种种考量之后确立了还是深见负责原案，下倉バイオ负责具体执笔的分工方式，但笔者对这点还有一些个人的脑洞推测，后文会提到，这里暂时按下不表。

我们先谈谈苦命人下倉バイオ。目前Nitroplus的社内现状是，钢屋整天做提督玩舰娘刷得不可开交，奈良原一铁神出鬼没不知道是在憋大招还是已经进入贤者模式，虚渊玄在主流左右逢源像朵交际花，要说培养新人吧，暂时也只有一部『ギルティクラウン ロストクリスマス』。唯一还在老老实实写黄油剧本的下倉バイオ显得像是公司里最后一个苦力，有什么活都往他身上扔，问题是这个苦力明摆着是个吃力不讨好的角色。

下倉バイオ最初以新人冒头的时候的确大受期待，但很快，传统的Nitroplus饭就察觉到这小子骨子里和他的那帮前辈们可能只有在"扭曲"这一点上是有共通之处的。除了处女作『月光のカルネヴァーレ』受到的评价相比来说还算温和之外，下倉バイオ之后的每一作都是毁誉参半。可以说，下倉バイオ的大活跃代表了Nitroplus"革新"的一面，从当年『スマガ』的宣传图是被踢歪的Nitroplus LOGO就可以看出这一作剑走偏锋的决心。下倉バイオ的东西里没太多军宅味、没太多枪弹味、当然也没有虚渊玄和奈良原一铁的那种"臭"味，而这些恰恰是之前十年里Nitroplus赖以生存，并且与其他厂商区分开来的重要魅力点和特色。『装甲恶鬼村正』之后，硬派之魂似乎是被索尼子溶解了，接下来的五年里，Nitroplus显得前所未有的花俏，而这些东西对Nitroplus之前的核心玩家来说或许都太刺激了。

可是，即使失去了那些特点，Nitroplus的"质感"却一直都在。不管多少人爱念叨下倉バイオ是地雷制造商，说有下倉バイオ就游戏不用玩，下倉バイオ也始终是个值得期待的创作者，最起码他总能带给人惊喜（即使对一部分人来说这惊喜也是惊吓）。从『スマガ』的打破传统，『アザナエル』的新颖群像剧模式，到『君と彼









女と彼女の恋』堪称破天荒的大胆过激，尽管下倉バイオ对剧本的控制始终存在一定问题，也开始流露出矫枉过正的倾向，但有下倉バイオ这个名字的每一个企划都十分有趣、并同时挑动着宅男们脆弱的玻璃心。如果Nitroplus真的被下倉バイオ主导下去，会走到什么地步，其实也会是件挺新鲜的事。只不过，那样的Nitroplus也便不是Nitroplus了，而是另一个有钱任性实力超群的黄油厂。这几年的Nitroplus在エロ游戏领域一直流露出一种半歇业的、"给你点钱只要有趣就行自己随便玩"的味道，下倉バイオ这样比起主菜更适合做有趣配菜的人物要作为接班人，多少还是奇怪了一点。

正是基于这样的情况，深见真加下倉バイオ的组合，某种程度上刚好是互补的：一个是Nitroplus社外的人，作品身上却有种传统Nitroplus游戏的要点；一个是Nitroplus一手培养起来的新核心，却有着离经叛道的气质。习惯了一个人包揽整个游戏所有线路的下倉バイオ，这次要收起自己的脑洞和鬼点子，从以前那种自己一个人说了算的制作方式里跳出来，学着和他人合作，尝试写一部别人设定好了角色和故事背景的角色，还要想办法把传统Nitroplus玩家最喜爱的战斗场面写成大家"熟悉的配方熟悉的味道"。他自己也坦言压力不小，和深见真几乎事事都要讨论，还笑言『凍京NECRO』可能是Nitroplus有史以来讨论量最大的作品。一向透露出一种"缺乏管教"的偏激倾向的下倉バイオ如果在现有故事大纲的基础上创作，既能发挥自己的鬼马点子，又有深见真做路线修正，这种合作方式说不定能得出不错的结果。这两人的合作会产生怎样的化学反应，还是值得期待的。




如何能最大程度减少一部游戏的地雷度呢？个人认为就是端正对作品的认识和期待。在讨论『凍京NECRO』究竟会是怎样一个故事之前，我们先需要搞清楚的是，它对于Nitroplus到底是怎样一部作品。




在『凍京NECRO』的杂志访谈中，制作人和导演关于『凍京NECRO』的制作中心思想主要抓了两个点，一是现在有许多人都是通过动画才知道Nitroplus的存在，适逢成立十五周年，NITROPLUS希望能通过这个机会向大众传达NITROPLUS到底是个什么样的公司。二是虚渊玄现在对大部分人而言是NITROPLUS的名片，NITROPLUS希望能通过『凍京NECRO』把作为虚渊玄发家之地的エロ游戏、美少女游戏的有趣之处再一次体现出来，让更多的人发现这种题材的魅力，让不熟悉美少女游戏的人认识到ADV的有趣，并且认识到这种趣味性一定得通过ADV的形式才能实现，这种形式带来的感动甚至是可以和动画抗衡的。

去掉漂亮话，通俗的说，就是"我们没忘本，ADV这个表现形式不可取代，看我们憋一发大招啦"、"除了之前的核心玩家我们也想吸引到更多的玩家来买买买"以及"尽管虚渊玄短时间内是不会回来写黄油了，但我们要证明我们公司卧虎藏龙除了他以外能打的还大有人在"。所以很显然，公司对这部作品是很有野心的，因为说不定它就是Nitroplus下一阶段在エロ游戏领域的门面。

于是我们可以回到刚才那个话题了，究竟为什么剧本会从深见真变成下倉バイオ呢？

根据『凍京NECRO』的访谈可以得知，最初参与到企划的人也就只有深见真和『Psycho-Pass』的制作人户堀贤治，结果公司感受到了这个作品里蕴含的巨大可能性，开始投入越来越多的资源，渐渐整个Nitroplus都最大限度地参与到了企划之中，并在最后被确立为Nitroplus十五周年的纪念作。OK，一旦从一个普通的企划上升到门面范畴，Nitroplus还放心把大权交给外人吗？那自然是不可能的。缺乏游戏剧本写作经验无非是个借口，真正的原因还是Nitroplus想把自己这些年积累下来的精神力注入到作品之中。

如果要概括早期的Nitroplus游戏的风格，那基本可以用"枪车炮战个痛"来概括。Staff这次对『凍京NECRO』投入的期待也就是做出"NITROPLUS式"的作品，虽然说起来这个概念很抽象，但是对老玩家来说，有没有味道，一眼就能看出来。

深见加下倉バイオ的组合代表了创新与融合，而原画找来『刃鸣散』、『月光嘉年华』的大崎シンヤ也是一种基于传统的亲切复归，光看图，就是那个味。音乐，自不用说，还是安心与信赖的ZIZZ STUDIO，不过据说除了他们以外这次还有令人惊讶的成员加入，这就要看后续情报了。







『凍京NECRO』对外宣传定位是"死者再杀ADV"，乍一看这个词时逼格挺高的，但换个描述你立马就觉得不是那么一回事了——不就打僵尸嘛。

截止发稿前，关于『凍京NECRO』的消息除了几乎密不透风的访谈以外，就只有两个宣传PV，不过恰恰是这两个PV反而信息量巨大。

第一个概念宣传PV很短，不过已经展现了游戏的三个重要元素：赛博朋克风格、打僵尸、3D制作。访谈中制作人有提及，『凍京NECRO』是Nitroplus继『鬼哭街』之后的又一部赛博朋克作品，如果说『Phantom -PHANTOM OF INFERNO-』的切入点是枪，『装甲悪鬼村正』的切入点是刀，那么对『凍京NECRO』而言切入点就是赛博朋克，希望让玩家们以赛博朋克为切入点对游戏产生兴趣。而活死人的设定也让整个游戏透露出一种八九十年代



恐怖电影加SF元素的混合感。至于3D方面，作为十五周年纪念作Nitroplus不搞点噱头是不可能的，所以这一次游戏里的战斗场面会应用到从『SONICOMI』开始研发的实时3D系统，整个研发团队从『Blassreiter』开始一直到前段时间的剧场版『乐园追放』参与至今，有丰富的3D动画制作的经验，所以团队自身成长很快，因此这次『凍京NECRO』在技术和画面层面最大的卖点就是“从影像角度，和之前的作品相比实现了全新升级”。

说是这么说啦，PV1的3D效果真是有点不忍直视。

PV2的信息量更大，也更有创意，是一个以“冻京观光课”名义制作的冻京观光介绍。官方甚至推出了日语、英语、中文三个版本的介绍视频，当然，笔者并不认为这是游戏会推出中文版的暗示，而仅仅是由于这个PV本身在模拟旅游观光宣传视频的效果，所以特地做了多语种来表现真实感。

根据口音厚重的中文版解说加上杂志的访谈内容，我们目前对游戏的内容可以获得以下信息：首先，故事的背景是2199年，世界迎来了“冰河时期”（所以东京变成了冻京……），极寒天气已经持续超过百年，这个世界刚经历过二战和中美战争，人们也已经习惯了僵尸的存在。故事的主舞台为冻京，在极寒天气下，城市依靠街道中的热水管保持温度，治安由军事警察维持。冻京分为安全区域和危险区域，如池袋、秋叶原等危险区域里会有僵尸，旧台场作为危险区域也是热门旅游景点，是冻京著名的户外娱乐设施场所，可以体验实弹射击（个人的推测就是实弹打僵尸吧）。主人公是民营侦探之类组织的成员，日常会和小伙伴们一起加入打僵尸的行列中。故事的反派活死人也有各种款式，除了维持人形态的基本款僵尸，还有经过战斗特化改造过的生物，根据深见真的个人爱好及特长，密集的僵尸战斗场面应该不会太让人失望，估计还少不了掉书袋和百合元素，至于下倉バイオ，多半会加一些脑洞展开吧。

这次据说插旗和选项设计在本作里的设置都绝不会单纯为了工口而工口，也不会是纯粹为了CG回收而设置的分歧选项，至于系统，也不会像『你和她和她的恋爱』那样出现极端的选项和演出方式，所以基本可以确定每个女主角的线路设置都是很清晰的。鉴于Nitroplus想吸引新粉丝的目的，故事应该也不会太硬核，毕竟就连设定都为了让一般群众有亲切感、降低门槛而放弃了纯架空的复杂设定，采用了近在身边的地方做故事舞台。

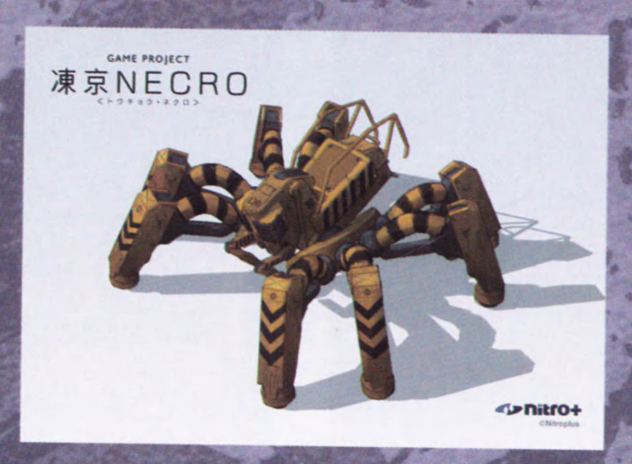
若从目前已知的信息来推断，『凍京NECRO』应该是Nitroplus具有承前启后意义的一作，在兼顾老玩家的基础上还承担着开拓新市场的作用。它可能不见得像看起来那么硬核，也不用担心它的过度娱乐化，想黑的别操之过急，想吹得也别太高调，建议大家谨慎期待，说不定还是能有惊喜的。


















# 微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 塔里

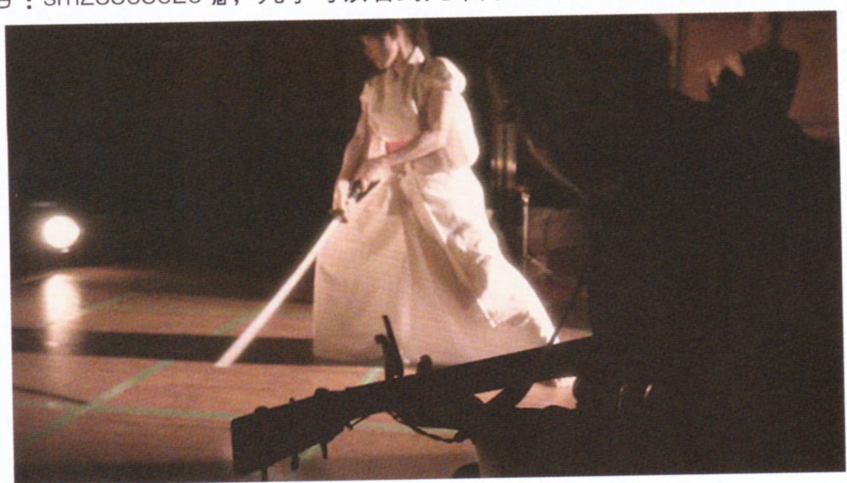
**三月按理说应该是春暖花开的时节，不过今年貌似寒潮还是有点嚣张啊。本月 Nico 倒是热闹，大概新开年的好势头还在持续，令人惊喜的消息真是不少。首先是作品改编方面，临近日本的毕业季，发布了 halyosy 在 2008 年投稿的毕业合唱名曲『桜ノ雨』真人电影化的消息，大概也会是一部清新校园的感人作品吧，恭喜 halyosy 了！再来也是好消息，出产过 ballad 名曲『from Y to Y（番号：sm6529016）』的 P 主ジミーサム P 上月底宣布和经常合作的画师さゆ吉（也就是他们的合作曲『Starduster（番号：sm8541371）』的画师）结婚，祝百年好合ヽ（・∀・）ノ**

## 和楽・戰刃之習【とうらぶアレンジ】

番号：sm25733833　作者：杵家七三社中 等

说起最近最热门的页游，『刀剑乱舞』有后来居上的趋势啊。3 月初 DMM 新开了 2 个八万人服务器，一天不到就全部满员。虽说账号倒卖黄牛们居功甚伟，也是说明了该游戏最近的热度，据说日本方面的日本刀相关杂志受游戏影响，狂销 32 万册。出产游戏高人气角色“三日月宗近”的本家刀匠三条家，现在在奈良市经营各种手工锻造的菜刀、裁纸刀等，最近订单爆满开始限购……对于这种日本传统历史相关的游戏，杵家七三社中当然要做点什么啦！这不，这回他们邀请了专业的剑舞师来合作，将游戏中的一些出战、待机等的音乐用日本传统乐器演奏，配上剑舞，还真是帅气得没边了呢（*´ Д ` *）当然 Nico 上随着刀剑热度的上升，还有大量衍生作品，MAD 自不必说，人力 Vocaloid 也很有趣，比如『【人力刀剑】自称文系さんと三日月じじさまで番凩【UTAU】（番号：sm25505020）』，几乎可以看到几个月后刀剑满目的未来 www





## 【miki】劇場愛歌【オリジナル曲】

番号：sm25645403　作者：ナブナ

Vocaloid 版这次推荐这首并非使用初音、镜音的作品，ナブナ这位 P 主提起来好像并不是很熟悉，但是要说起去年他的几首投稿作品，如『ウミユリ海底譚（番号：sm22960446）』或是『夜明けと蛍（番号：sm24892241）』相信大家就会恍然大悟了。而 2015 年ナブナ的开年投稿就是这首使用了 miki 的作品，不过其实这首曲子是他本人去年第一张专辑『カーテンコールが止む前に』中的收录曲，近期再次改动重录和重编曲之后正式在 Nico 投稿。是一首疾走感很强的 Rock 曲，调教方面也颇受好评。







NICO NICO

## 【トゥライ】「アカイト」歌ってみた

番号：sm25783305　作者：トゥライ

本月唱见版最大的爆炸性新闻就是这首让推和围脖全面“尖叫”的作品，虽然前面已经有トゥライ开始回归 twitter 又参与 CD 的铺垫，但久违了五年的新 Nico 投稿还是让人觉得今天大概起床姿势不对出现了幻觉 www 先不论炸出了多少国内古参 Nico 厨，日本那边也是迅速登上了每时 ranking 的首位，该首作品听众们投的宣传 point 也是一天内迅速突破十万（每一百 point 一百日元的课金宣传广告道具），广告投放者中也不乏我们熟悉的名字如宣传小王子 Jack……这次回归投稿选择了みきと P 的作品『アカイト』来演绎，稳定扎实的唱功，一如既往的声线大概把不少人带回了五年前的青葱岁月吧。




## 全く身にならないソング【オリジナル曲PV】

番号：sm25771502　作者：露吐、レトルト、キヨ

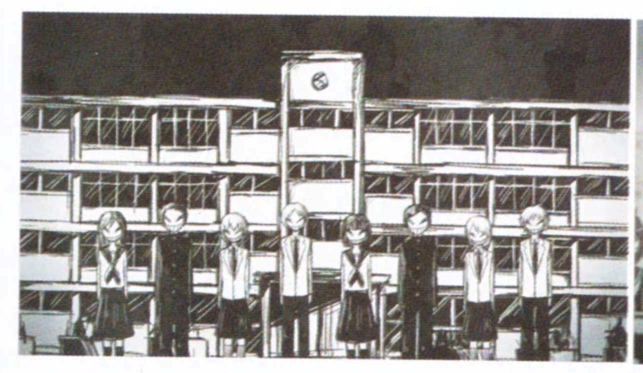
レトルト是不少人都很喜爱的实况主，这次他以作词的身份参与到了 Vocaloid 原创曲的队伍中来，不过为什么做这首曲子倒是有些来头。2013 年，同为实况主的レトルト和キヨ在 Nico 投稿了一期 radio 节目『全く身にならないラジオ【第一回】番号：sm20869728』，与他们以往投稿的游戏实况不同，是一段半个多小时没有画面的对谈录音，内容主要是他们自身的近况、最近录的游戏的幕后花絮等等，主旨正如其名称“毫无益处”，是想让大家作为休闲，听完之后什么也不记得的广播对谈节目。结果投稿后引起了异常的人气，一直持续连载中，到今年 3 月已经是第三十五期了，所以这首曲子可以算是他们为自家这个高人气长寿 radio 节目所做的主题曲，将作为 radio 节目的结尾曲。两位担当的歌词以及动画都非常有趣，也和听众们分享了多期 radio 节目制作中令人印象深刻的部分（其中有大量名台词大概老听众会很有感触）和对听众的感谢之情，有日文比较好又喜欢游戏实况的朋友也推荐整个 radio 节目（mylist/37126331）作为听力材料 XD




## 【オリジナル MV】くたばれ PTA 歌ってみた【天月＆はしやん】

番号：sm25673385　作者：はしやん、天月

在本月的翻唱区挑了这首作品，主要是太久没看见梨本 P 这首中二作品了，当然，天月也将这首不少人非常熟悉的曲子请棚橋 UNA 信仁做了一些编曲上的改动，还由はしやん负责了 rap 的部分，说到 rap，自然这首是编曲摇滚味儿加重的一个版本了。梨本 P 当年有很多首中二气息浓重的作品，这首以 PTA（家长委员会）为主题的作品就是其中一首。时隔多年，加了病气的 rap 之后，感觉整首歌的怨念更重，中二感都要溢出屏幕了。






本月其实还有关于实况方面的一个消息，以鬼畜游戏“I wanna be the guy”系列在国内也小有名气的まっくす，最近宣布加入声优事务所 株式会社スペルバウンド成为了一名声优，希望他事业发展顺利。最后是一个有点悲伤的消息，大家昵称会长和副会长的 clear 和 nero 的组合“clearnero”宣布在演唱会后无限期休止活动，虽然没有直接说解散，但是也是令 fan 们心碎，clear 表示会更专注于自己的个人活动，也希望他能有更好的成绩。说起来，最近 DMM 除了自家舰娘和剑男，还在准备开发更多女性向新游戏，还请了大家很熟悉的 Gero 来担当人设为歌手的某角色配音，也算是本色出演了 XD 于是这个月就先到这儿吧，4 月 25 日和 26 日又将举行 Nico 一年一度的超会议，暂时还没有公开出演具体情报，下期会带来更多相关消息，回见咯 (o´・∀・)ノハーィ

# 翔好不好吃啊？

Just eat the sh○t. And we have another bowl of sh○t for U.

## 充满意义不明的谜团，令人震惊的异类动画
## ——舰队收藏第一季完结记

■文/稗田流刀片派送机关 ■责编/白石 ■美编/塔里



这不是结束，这甚至不是结束的开始。不过至少，这是开始的结束了

——温斯顿·丘吉尔

Now this is not the end. It is not even the beginning of the end. But it is, perhaps, the end of the beginning.
Sir Winston Churchill, — Lord Mayor's Luncheon, Mansion House following the victory at El Alameinin North Africa, London, 10 November 1942.

British politician (1874 – 1965)



## 前言 Introduction

自从 2013 年末，自从又一个被划为“邪教势力”的军国主义萌二宅臭小页游，逐渐融入我们的日常宅化生活以来——舰娘，这个远远超乎当初制作者想象的大热作品的玩家之间便开始有了这样火下去会不会动画化的讨论。虽然之前已经有过手游动画化的前例，例如巴哈姆特之怒，不过大多都是有现成的剧情和脚本，因其优良的制作也获得了相对不错的评价。所以大家对引起了更大范围话题性的舰娘动画化抱有很高的期待也就不奇怪了。角川显然是不会放过这样一个潜力股的，于是当年的角川秋季发布会“KADOKAWA GAME STUDIO MEDIA BRIEFING 2013 AUTUMN”上，角川 games 开发本部副部长田中谦介和角川动画部门负责人安田猛公布了舰娘将移植 PSV 并于 14 年发售，以及诚如大家所料的动画化企划正以 14 年夏秋档为目标制作中的消息。当然，这两个企划都如我们现在所知的绝赞跳票了，接着是又一次的跳票……这两跳，就跳过了整个 2014 年。如此的开局不顺，现在看来多少有些预示着制作过程中将会遭遇的种种问题。

在真正开播前的这段日子里，玩家们作出了各种猜测：会是日常喝茶卖萌作？与 14 年夏季活动的连协？每一话介绍几艘船的小品广告片？以及动画中会不会出现提督，或是其他男性角色，亦或只是出场个无脸男……？

终于在 14 年后半大家已经快忘了动画化这事儿的时候，相关情报从动画官网、杂志等处重新抢回人们的注意力。诸如戳中玩家兴奋点的三分战斗七分日常发言、动画版“艦これ”的 LOGO 上长门被大和抢了位置、对 PV 和先行立绘图的负面评价也只是部分包子脸狂热爱好者对赤城瘦脸了的迹象表示难以接受等。

结果一季 12 话播完，全世界的提督都难以接受了……なにこれ







▲ 13 年秋季发布会上公布 PSV 游戏化时的照片



▲ 13 年 8 月也是游戏玩家增长速度最高的一段时间





## 抛开对剧情的成见 再次回味客观评价 Retreat and do it again

从获得最初印象的官方 PV 来看，确实称得上是制作精良。老胶片般的效果也好，BGM 也够燃，虽然能明显看出是运用 3D 建模的，但是考虑到舰娘舣装的复杂度大家也就都释然了。而承担制作的 Diomedéa 公司虽然此前制作的动画微妙的有迷之暴死光环，但是作画方面还是有相对稳定的良好评价。

然后正式开播。

前两话最大的看点就是舰娘出击搭载装备和吹雪初次战斗精彩的摔技部分了，一起观看直播的小伙伴们纷纷发出了“哦哦！原来是这样”的感叹。此外基本没有意外的地方，毕竟大多数场景已经在先行 PV 之中展现过。至于第三四话……相信大家已经只记得睦月流插旗术和翔妹了。第五话则是室内剧为主，同时官方强推瑞加贺，战斗部分只有 2 分多钟，仍然能看出 3D 模型的塑料味道，但是波浪的效果和速度动感很好的掩饰过去了。前几话的战斗部分渲染不足，能较明显的看出 3D 模型以及头发飘动时的不自然。睦月的手掌也是。

五航战主场的第七话，其中瑞鹤救援翔鹤的那个镜头个人认为算是在这部作品中将 3D 运用得比较精彩的。之后的部分除了日常就是 MI 作战开始，其中留下了一个怨念：没看到旅馆小姐的变身，啊不，具装动画。三次下水都是镜头一转装备就都上去了 TAT 不要在这里省钱啊……

基于角川眼红于 DMM 作为运营方占有的大比例课金收入，希望在这上面捞回游戏方面没能充分吃到的利润，相比制作成本不会远超于同期其他动画的水准。就算是跳票将近一年，考虑到这个凶残的登场角色数量和人设上的作画难度，也就可以释然了。访谈中也提到过因为舣装以及人设丰富的缘故，作画时出现了问题需要进行讲解之后再调整。相传为此坑得该公司同期的动画里隔壁片场的圣剑使的禁咒



咏唱、铳皇无尽的法夫纳等片子开始出现崩坏……

因此，我们大约可以就作画质量来说，舰娘算是合格。

在这里需要提到的一点就是，三话定律实现，开始恶评如潮之后玩家观众间产生了一个观点："拿我们辛辛苦苦翻墙然后还要上X宝买卡诚心诚意氪金的钱做这种屎喂回来，这实在是太不像话了"然则事实可能并不是这样，动画制作启动资金一般由多方承担，诸如委托方，承接方，赞助商等。成本则由销售碟片收回并实现盈利。而舰娘的游戏课金收入也是运营DMM拿大头开发角川GAMES拿小头，这锅DMM背不上还是丢给制作元请的角川吧。

## 动画以外的看点
Out of Anime

虽说对动画的评价大多数人褒贬不一，但是不得不说确实在营造话题性上达到了很高的程度。

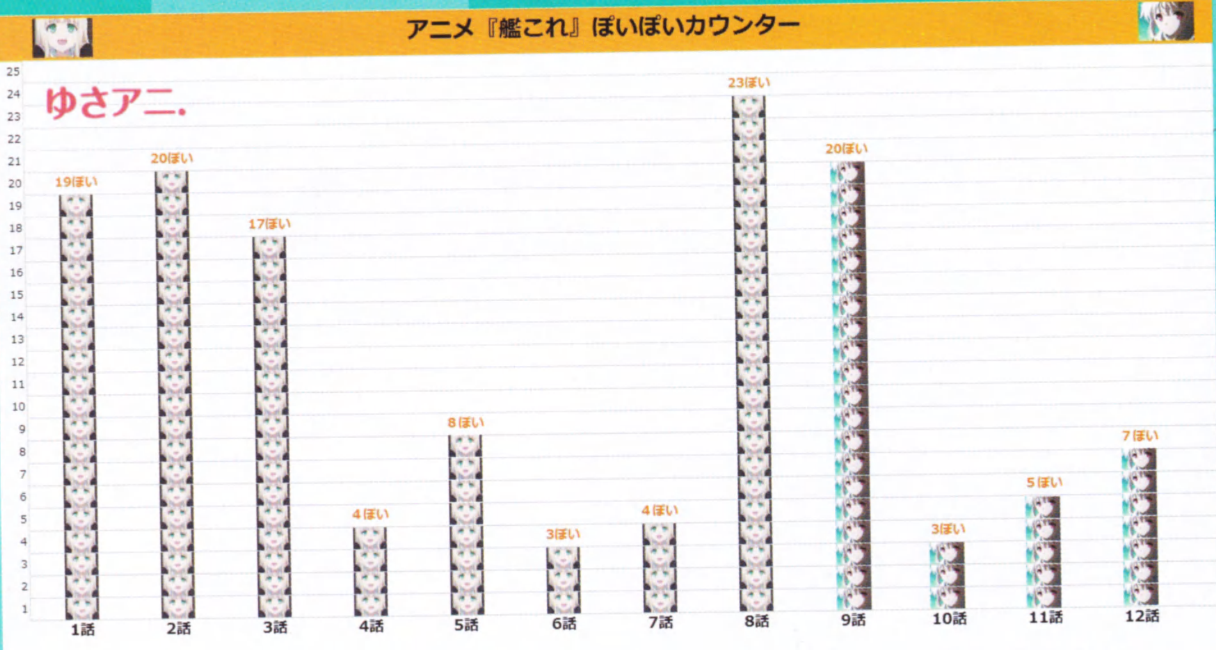
### 如月千古

本作观众反应最强烈的话题性就来源于天国的如月了吧，对于编剧为什么要沉如月，为什么只沉了如月，为什么在这样唐突而铺垫不足的第三话就沉了如月……等诸多讨论可能要持续到续作开播甚至完结都很难有大家都能接受的结论。最后，动画开播后官网挂出的声优采访感言中，出演如月役的日高里菜作出的如下发言现在看起来真是细思恐极："可以在动画『舰娘』中与大家见面，都是多亏了各位粉丝的力量。真的非常感激！这么多舰娘将如何成长呢……请大家一定要看到最后哦。请多关照。"

### Poi 指数

夕立作为动画主要角色之一后伴随而来的就是铺天盖地的poipoi病毒了。有一位非常有闲心的提督从第一话开始制作了每一话内poi出现次数的"ぽいぽいカウンター"国内一般称之为poi指数。PoiPoi病毒不仅仅是动画内的梗，还在战舰模拟游戏wows测试服内大流行，引得美帝提督莫名惊诧。

另外动画中塞满的历史相关梗，NGA修正版字幕看了的话应该比较清楚了（不是打广告）




## 作为提督，我想说两句
As an admiral, I must say

正是这样一部第一话开播后广受期待，作为粉丝向作品也足以被评为做的很精致的潜力动画，因为节奏问题而变成现在不上不下的地位……不得不想要感叹满手好牌打成如此局面简直是在向南云致敬。开播前笑着说会不会有第三话定律的人都渐渐的笑不出来了，精神强



韧的人还能告诉自己这是要嘲讽下第三话定律："你看我插这么多旗都不会沉"然后在战斗结束大家精神已经放松下来的时候咣当就把船沉了。

不过作为经历过没有中破进击保护、中破进夜战也可能沉船时代的提督，看到这一幕时的慌乱无措，和震惊确实深刻地感同身受。难道是想通过这样的方式让准备看萌豚片的观众老爷们思考为什么会沉船？沉船的意义？更有超乐观主义的观众将最终话如月的头饰浮起视为提督最后又捞到了一只如月回来准备好好养……这样安慰自己。

不是不能接受沉船，也希望至少是在悲壮的环境下能好好的燃一把。而现在只看到了在十分有限的篇幅内不融洽的塞进了诸如生硬的游戏内名句、桶王吃撑等游戏梗和二设的还原；足量的七分日常；以及虐心的部分。

意料之中的动画化，渐渐兴奋，失望，希望重燃，失望，迷惑，紧张，这什么鬼的心路历程之后只能评价为：作为玩家的期待太高，多方妥协铺垫不足下主旨不够明晰的名作之壁预备军动画。

## 锅由谁来背
Who will eat the blade

自从第三话以来，暴走的剧情走向以及随之而来的恶评究竟是谁的锅的问题成为了观众间的核心议题之一。说好的三分战斗七分日常呢？至于是谁拍板做沉船剧情的已经不重要了，官方也绝对不会拉人出来明确顶锅，甚至还有田中p在最近的访谈中有自己出来背锅的发言。笔者认为现在重要的是究竟是搞清楚因为什么原因导致衔接不足，多重目的导致失去了节奏感让观众来不及切换情绪而使沉船剧情体现得屎意盎然。

观众心中的最大嫌疑人，系列构成担当——花田十辉，其人物履历中大多数是轻小说和漫画改编动画的系列构成、剧本。最近做的最重要的就是 lovelive 了吧（等等，这么一想……一定是邪教徒的阴谋对吧？对吧！）。对需要原创剧情的走向上有些喜欢暴走的趋向——比如 lovelive 第一季中拆队虐小鸟的行径，虽然最后还是回到了正常路线上。至少喝茶卖萌的部分他还是能够胜任。

作为系列构成对多人共同原创剧本的统筹力不足，剧情上情感发展不自然。以至于看完第四话群众纷纷表示你还是让我吃 shit 吧；太自信，觉得这么热门的题材就算是稍微作死活出点自我还是能够保本不亏的，结果动画碟底片初动数据接近 2 万仅次于 FATE……

第二顺位嫌疑人，负责沉船那一话脚本的——吉野弘幸。可以看得出他为了在卖萌片里强行营造沉船氛围，而费尽心机在第三话前半段插满旗子，只可惜这种努力反而造成了与全片其他日常部分更强的分裂感。不过黑归黑，单话脚本负责人顶多说他为如月安排的沉法太过突兀，但是要说是他写沉的如月就不那么有说服力了。



▲如果是响的锅放着我背啊！





要说田中的锅的话，就是确立了吹雪主角视角吧，作为玩家来看，有种多主角，趋向于对待舰娘平均主义（后宫）的感觉。因此如月被挑出来特殊对待就显得难以接受了，也有斯德哥尔摩综合症大发作的提督认为要沉船就该沉的大家一起沉好了，这样完全放弃治疗的发言。田中 p 的故事原案成形应该很早，虽然在早期的游戏内容中较多的体现为对历史梗的恶趣味调侃，但是游戏成长为如今这样具有影响力的大作大约是超出田中 p 心理预期的，也因此对于该作品未来走向他自己也未能完全把握。从最近游戏活动中新实装的深海舰体现的特征来看，他有突破史实梗对敌舰的限定，提高更大范围内接受度的趋向。

至于监督草川启造，虽然此前他负责的作品中也没有体现出明显的便当爱好倾向。但根据此前访谈中透露的为了统筹众多剧本家的不同意见，有分歧的部分最后拍板的都是草川监督来看……就算大家都没吃药一致通过沉船桥段没产生分歧，这个锅也至少有监督一份。

所以基于现在的信息来看可以说是花田十辉和吉野弘幸还有草川监督共同的锅。

第二季预期，现在搞成这样，接下来的续作如果不明确的说砍掉重练，简直难以想象要走向何方。续作好好卖萌是肯定不行的了，不然真的如月白死；虽然第三话的特别 ED 曲名和舰娘乃歌 Vol.1 完整版歌词中让人嗅到吐便当的可能性，但是最终话再次鞭尸后第二季强行吐便当？真的有人能接受这样做吗；那只有继续沉船，沉出深度……这还真像是放弃治疗的人说出来的话呢。

基于角度不同，玩家基本只是想看自己的女朋友、未婚妻、老婆、妈妈（咦）动起来，再有趣点就能满足，当然可燃可萌就最好了，当初说好的三七分也让大家产生了这样的期待。制作方想借势做深刻一点吧，没有满足于做个喝茶片或者名作之壁，但就起成果来看只能称得上是勇气可嘉。如果作为玩家能抛弃成见仅从吹雪的成长视角来看的话，大约能好受些。



▲雷可是可以成为我母亲的女人啊！




| 話数 | サブタイトル | 脚本 | 絵コンテ | 演出 | 作画監督 | アイキャッチイラストレーター（艦娘） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| #01 | 初めまして！司令官！ | 花田十輝 | 草川啓造 宮澤努 | 本多美乃 | 井出直美 松木麻友子 | しばふ（吹雪） |
| #02 | 悖らず、恥じず、憾まず！ | | 草川啓造 | 井畑翔太 | 清水空翔 井畑翔太 | Bob（川内型） |
| #03 | W 島攻略作戦！ | 吉野弘幸 | 玉木慎吾 | | 本多美乃 | しずまよしのり（長門型） |
| #04 | 私たちの出番ネ！Follow me! | あおしまたかし | 稲垣隆行 | 小坂春女 | 王國年 星野玲香 嵩木樹 | コニシ（金剛（#04）翔鶴型（#05）） |
| #05 | 五航戦の子なんかと一緒にしないで！ | 花田十輝 | 吉田徹 | 所俊克 | 谷口元浩 Synod | |
| #06 | 第六駆逐隊、カレー洋作戦！［注 10］ | あおしまたかし | 大嶋博之 | | 諸石康太 | やどかり（暁型） |
| #07 | 一航戦なんて、大ッッキライ！ | 吉野弘幸 | 吉田徹 | | 上竹哲郎 | しばふ(加賀) |
| #08 | ホテルじゃありませんっ！ | 花田十輝 | 草川啓造 | 二宮壮史 | 本多美乃 井出直美 松木麻友子 | しずまよしのり（大和） |
| #09 | 改二っぽい?! | | 青山弘 | 小坂春女 | 王國年 Lee Duck Ho | 玖条イチソ（夕立改二） |
| #10 | 頑張っていきましょー！ | | 林宏樹 | 大嶋博之 | KIM JEONG EUN | 藤川（大淀） |
| #11 | MI 作戦！発動！ | 吉野弘幸 | 井畑翔太 | | 井畑翔太 Lee Duk Ho Kim Jeong Eun | しばふ(赤城) |
| #12 | 敵機直上、急降下！ | 花田十輝 | 林宏樹 草川啓造 | 草川啓造 | 井出直美松本麻友子 本多美乃 小原充 | 島田フミカネ（大鳳） |

## 结语

epliogue

放宽心看吧，动画只是动画，游戏也只是游戏。要知道那个镇守府和自己的镇守府不同，观众和玩家可以被坑得豁达些。况且，不管动画怎么样，自己家茨屏里的舰娘还是那么可爱。

从圆盘销量结果上看，BD 第一卷还是连续三天霸榜，之后才被子供向的妖怪手表赶下去。不管你觉得这碗翔好不好吃，制作方确实尝到甜头了，第二碗都开始准备了，各位是吃还是不吃呢？大家续作再见。▲

# 舰娘快讯

kantai collection news flash

## PSV 版继续跳票，开发进度 60%




▲ LOGO 舰影经判定十分接近云龙型空母和秋月型驱逐舰

虽然『舰队收藏』PSV 版毫无意外的跳票了，亚马逊上附特典版的预约还是当天售罄，不久无预约版也被抢空。从杂志图透等诸多情报中我们已经可以管中窥豹：PSV 版将是单机战略模拟游戏，与目前的页游版本将有较大的差异，玩家的操控空间将更大，可玩性将极大提高。就让我们静静期待吧。另外 PSV 版 logo 上的舰影也令人在意。

## 春季活动展望：将有新的战舰作为通关奖励

上一次送战舰的活动是啥？是 2013 年秋季活动“决战铁底湾”……不知能否勾起诸多老提督痛苦的回忆呢？新战舰十有八九会是此前访谈中提到过的海外舰，至于会是哪个国家呢？四月一日官推说了是在意大利出生的少女，但是在全推疯狂恶搞狂欢的日子里说这个……至于能否相信就还是仁者见仁智者见智了。而且运营说了会出复数国家的海外舰，不管怎样都是非常好的消息。甚至还有小道消息，田中 p 已经给画师下了皇家海军相关舰船的任务，无论真假，都代表着诸多提督的期待，但愿更多的海外舰能够早日实装。不过，提督们也该积攒资源备战春季活动了啊，经过上次活动的运营公然欺诈后，大家还是广积粮为好。

「艦これ」開発/運営 @KanColle_STAFF

今月四月下旬以降に、「艦これ」春イベント 2015：期間限定海域を開催すべく、現在準備を進めています。同春イベ期間限定海域では、「イタリア生まれの艦娘」を含む複数の新艦娘を実装する予定です。お楽しみに！
#艦これ

8.2千 3.2千




◀该装备为二月战果排名的奖励，虽然得以入手的提督较少，但是确实有与其稀有性相称的意义。史实上该装备是为大和型战舰搭载的，游戏中也是与其他对潜装备不同，可以搭载与战舰、重巡、空母而不可放在驱逐轻巡上。
顺便，两只装备妖精的发型实在是激似大和型的那两位战舰。







◀127mm 高角炮中的妖精还不是很明显，但是 25mm 机枪的那只就不管发型还是衣着都完全是摩耶的翻版了。

## 肝船无止境，复数小学生改二

“摩耶”和“鸟海”改二既已实装，自带装备上的装备妖精也是与使用其的舰娘也越来越相似。除此之外，运营还抛出“复数小学生改二”的情报，其中已经由官推确认为特 I 型驱逐舰中的丛云，以及睦月型中的武勋舰，第三位也是某一只特型驱逐舰中的孩子。但是不管怎样，肝船还真是无止境啊。

「艦これ」開発/運営 @KanColle_STAFF

次回の「艦これ」全サーバ群共通メンテナンス＆アップデートは、来週【4/10(金曜日)】に実施予定です。同メンテに伴うアップデートでは、緒戦の各作戦に従事し、仲間の救援時にソロモンに没した、雲の名を持つ特型駆逐艦のさらなる改装の実装を予定しています。お楽しみに！
#艦これ

8.3千 2.5千

鸟海改二

摩耶改二

kantai collection news flash

艦これ

# 光与暗的选择

## ——带着未知走向未来的鬼人正邪和少名针妙丸

CHOOSING BETWEEN LIGHT AND DARKNESS

■ 文 / 冰夜华 ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 塔里

## 前言 Introduction

日出天亮，日落天黑，这是亘古不变的道理，光与暗就是太极中的黑与白，共同存在于这个空间之中，却又无法共存于同一时刻，因而，做出何样的选择便是宇宙间最重要之事。宇宙间的一切，便是在选择之中前进，有的选择成为天，有的选择成为地，有的选择成为日，有的选择成为月，构成了世界的平衡。

平衡并非一成不变，正如黑白相辅相成，终究会有想要颠覆平衡的力量出现。自然的狂风暴雨海啸山崩，皆为撼动平衡的力量，即便是在被称为乐园的幻想乡中，亦有名为异变的骚动在试图打破平衡。恶魔馆主的野心，西行亡姬的任性，鬼之天王的宴请，月之头脑的骗局，结界周期的动荡，中央信仰的乐趣，有顶天女的游戏，神灵之力的爆发，无边佛法的解脱，得道圣者的苏醒，遗忘之物的决意……众多的异变使得平衡在动荡和安定之间不断交替，却也证明了这份平衡从未被真正打破。因此，纵观幻想乡的历史，历来便是一个异变接着又一个异变，强大的力量吸引来更加强大的力量，弱者只能作为道中点缀。这是维系乐园平衡的先决条件，也是世界的缩影。

当强者统治着乐园的时候，被视为弱者的群体们并非心甘情愿地忍气吞声。事事无常，就像日夜交替一般，即便是现今的强者，也有曾经身为弱者一步步登上了力量巅峰的例子。但强弱只有结局才能确定，可是现在有人却想要颠覆这个平衡，让曾经的强者失去力量，曾经的弱者翻身做主，她们的理想不是为了让弱者变强，而是让强者变弱，进而改变这个固有的世界。伴随着这个理想而出现在云层里的那座逆城之中，想要创造新世界的少名针妙丸和鬼人正邪带着异样的力量降临到乐园的上空，开始进行她们的伟大计划。她们的努力也得到了回报，这股异样的力量开始给整个乐园带来了不安，也惊动了秩序的守护者前来一探究竟。

然而，成功引起了“异变”的她们，并没有认识到自己已经开始被承认为强者，因为只有强大的力量才会吸引来更强大的力量，换言之，强者还未变弱，身为弱者的她们已经变强，踏入了强者的行列。强与弱没有对错之分，成为强者还是弱者，皆是源于选择。少名针妙丸和鬼人正邪，现在正是太极中的黑与白，无论未来如何转变，皆是自己的选择。



## 辉光的理想 Shining ideal

万事都有两面性，挑战旧有形态，创造新的世界，从不同的角度来理解，便拥有完全不同的含义。在这次异变之中，无论是少名针妙丸还是鬼人正邪，都不是凭借一己之力就可以达成的。她们就像是站在阴阳两仪之中的两点黑白，她们所构成的太极，便是这次异变的根源。

少名针妙丸是太极之中那颗明亮的白点，而在她的眼中，世界就像是她周围的黑色，哪怕是在名为幻想乡的乐园也不例外。她不起眼，是真正的毫不起眼，因为她是小人族的一员，也就是那位鼎鼎大名的一寸法师的末裔。在那个著名的故事中，只有手指大小的一寸法师退治了鬼，获得了鬼的秘宝“万宝槌”，恢复了正常身形并与公主幸福生活的故事广为流传，但却再也没有人知道这之后的故事。根据『东方辉针城』设定文档中的记载，初代一寸法师在使用了万宝槌之后，受到了它的恩惠的同时也深刻的感受到这件宝物所蕴含的鬼的力量是多么可怕，决定将之封印。

然而，如此强大的宝物所散发出的诱惑力是非常致命的，时间的推进冲刷了一寸法师的嘱托，禁忌终于再次被他的后裔小人族所打破，华丽的辉针城因为万宝槌的魔力而出现的时候，灾难也同时降临到小人族的身上，因为鬼的力量，不仅城池逆转，小人族连同辉针城一起被

幽闭到了鬼的世界。在这个世界里，耗尽魔力的万宝槌无法再给小人族提供任何帮助，小人族也因为无法从中离开而从世人面前消失。突然离开了自己所居住已久的地方来到了鬼的世界，小人族们深刻的了解到一寸法师的遗训的重要性，为了避免重蹈覆辙，万宝槌被再次封印，过往的事情也再次因为时间的冲刷而渐渐被人遗忘，现代的小人族已经不会去想为何自己会居住在鬼的世界，也没有人再提起以前的事情。这样已经平稳安定的日子持续到现在这个时代，直到鬼人正邪出现在少名针妙丸的面前。





少名针妙丸是清正纯洁的，从『东方辉针城』的故事中她与前来解决异变的人们的对话中就可以看出，她身形虽小，却有着和初代一寸法师同样的远大胸怀和正义感。但因为她太过于单纯，被鬼人正邪的谎言所蛊惑，对历史并不了解的她认为自己一族所遭受的屈辱是源于幻想乡之中那些强大的妖怪们从中作梗，她再次拿起了那个被祖先们所封印的万宝槌，将已经重新聚集起来的力量再次散播在大地之上。上一次万宝槌的力量使得辉针城被丢进了鬼的世界之中，这一次则再次让辉针城重见天日，然而与之而来的是扩散出去的力量使得幻想乡中那些曾经弱小的妖怪和默默无闻的道具们发生了一些奇妙的变化，甚至直接对强者们产生了影响，异变就此产生了。

虽然鬼人正邪的谎言对少名针妙丸的认知起到了蒙蔽的作用，但少名针妙丸对于小人一族的屈辱历史想必是非常有感触的，失去在外界生活的机会，身处鬼的世界，不用想也知道她一直以来过着的是什么样的生活。“味方する者も殆どいない、利用するだけして後はポイッだ”正如其所说屈辱的生活使得针妙丸下定决心不光要让自己一族壮大，而且要让饱受强者压迫的弱者们得以翻身，这是针妙丸自己做出的决定，小人一族的艰辛和对强者的嫉妒和怨恨，在她的符卡中表现的淋漓尽致。

小弹「小人の茨道」，从名字上就把小人一族的悲伤描写出来。茨，荆棘，茨道便是布满荆棘的道路，困难重重之路，讲述的是小人一族长久以来的饱受的艰辛。原本身形就小，再失去万宝槌的力量，纵使初代一寸法师如何神勇，后代是否还能具备祖先的能力也不得而知。对于他们来说，强者留给他们的空间或许也只有他们身形那般大小，即便如此，他们也必须要凭借自己脆弱娇小的身躯在强者横行的世界中生存下去。因此，针妙丸在这张符卡所释放出的弹幕中，让那些强者们也感受到了小人的艰难，细小的弹幕呈圈形密集缓慢的扩散，其

中只留下一个只容身体勉强通行的缺口，而且还不是完全的开放，会有一颗障碍弹在其中干扰前进的道路，不让强者们轻易通过。



▲小弾「小人の茨道」

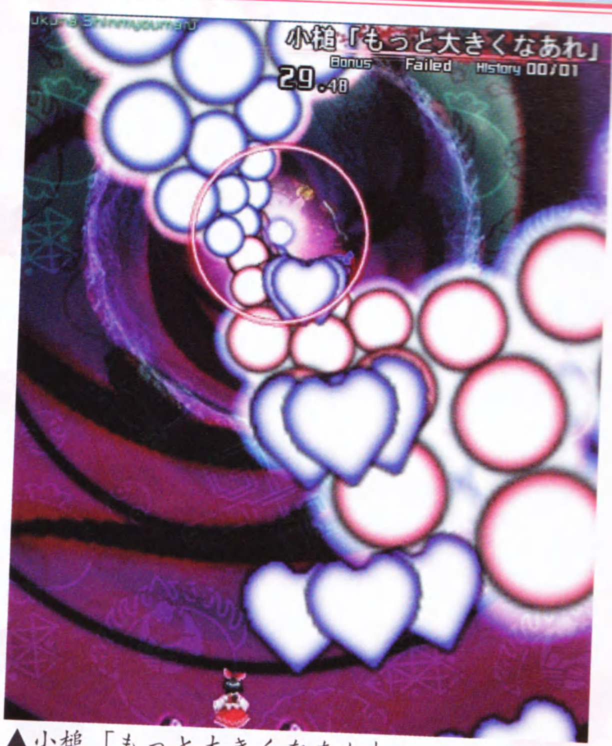
如果说这条荆棘路是体现了小人一族的艰辛，那么「進撃の小人」这张符卡则是在小弹「小人の茨道」之上的威力，诠释了针妙丸对强者们宣战的最好体现。对于针妙丸来说，强者们就是巨人，随时随地都能对自己造成威胁，所以以弹幕形成了围墙，阻挡强者的前进，而且这堵围墙还无法被任何攻击消除，但再坚固的墙也有其弱点，为了弥补这一缺陷，缺口处的玉弹被激活之后就会锁定，向强者发起定点攻击，这便是针妙丸以小人族的力量向强者们发起的反击，显示了针妙丸挑战权威的决心。这张符卡 Hard 难度的另一个名字「ウォールオブイッスン」也更是说明了这是由一寸法师的末裔少名针妙丸所架设的城墙，保护小人一族不受到强者巨人的伤害。


▲「進撃の小人」


▲「ウォールオブイッスン」

虽然针妙丸有着挑战强者企图下克上的决心，但从另一个角度来说，或许这是因为她在潜意识中憧憬着强大的力量，自己希望加入到其中才做出的举动。小人一族的缺陷就是身形微小，追求正常的身形是变得强大的第一步，初代一寸法师在获得万宝槌之后所许的愿望也是变成正常人大小，由此可见，“大”在小人族的心目中应该是“强”的表现，在小槌「もっと大きくなあれ」这张符卡里，以针妙丸为中心所释放出来的弹幕由小变大，并且越来越密集的向强者们压迫过来，借用万宝槌的力量告诉强者们自己也不容小视，同样蕴藏着巨大的力量，尤其当中的心形弹幕，或许可以代表针妙丸此时此刻的心情，充满了对强者的渴望。

但针妙丸自己也很清楚，强者虽强，但并非无敌，世间并无无敌之物，万物皆有其弱点，而当这个弱点被无限放大的时候，便是她尽情反击的绝好机会。一寸法师的故事中，鬼凭借着自己强大的身躯吞掉了一寸法师，却被一寸法师用以针做成的佩剑刺得疼痛难忍。在小槌



▲小槌「もっと大きくなあれ」



「お前が大きくなあれ」这张符卡中，针妙丸利用万宝槌的力量将强者的身躯变大，同时也使得强者身上的弱点被放大，此时针妙丸就像祖先对付鬼那样，释放出了剑形的弹幕，直取面前的强者。这一招可称之为以小搏大的典范，在小人族的历史中，这样的状况恐怕上演过无数次。人小智慧大，强者在面对弱小时，往往会在不经意间表现得自大，这就给了弱者反击的机会。与强者为敌，这是一种会让人认为不自量力的行为，可少名针妙丸的身上体现出的不是鲁莽，而是发挥自己的强项和寻找对手的弱点，攻其不备，以获得意想不到的效果。





▲小槌「お前が大きくなあれ」1



▲小槌「お前が大きくなあれ」2

万宝槌可以将敌人变大，同样可以将自己变大。一寸法师便是利用万宝槌变成正常体型，而在雾雨魔理沙听说少名针妙丸是小人族时表示并没有想象中的小，原因自然是此时的针妙丸已经利用万宝槌的力量变大了。以针妙丸一己之力是不可能引发异变的，因为这次的异变不是源自于针妙丸自己的力量，而是万宝槌的魔力释放出来所致，这股力量的主要受惠者便是那些默默无名的道具，在针妙丸的眼中，这些道具是“もの言わぬ道具は朽ちるまでこき使われる、動く事も考える事も許されず……日頃から感謝だの、壊れたから供養だの、そんな事言って満足しているのは使用者つよきものだけよ！”，认为使用者投入的所谓感情不过是自我满足，从来都没有顾及到道具自身的感情，这样的行为被强者们看做是下克上而前来制止。但是万宝槌的力量实在太诱人，这个被称为“任何愿望都能实现”的道具也被强者们所觊觎着。博丽灵梦在拿到万宝槌之后无法发挥其力量，雾雨魔理沙甚至质疑这是不是假货，因为万宝槌除了少名针妙丸以外的任何人都无法使用，因为这是小人族的秘宝，只有小人族才可以使用。

然而想要颠覆强者统治弱者的世界，开创新的格局，万宝槌的力量是必不可少的，因为对于弱者们来说，凭借自身的力量去对抗强者既不现实亦不明智，而针妙丸又对万宝槌的历史一无所知。也正是因为如此，她被鬼人正邪给盯上了。



## 阴暗的邪念

Dark demons

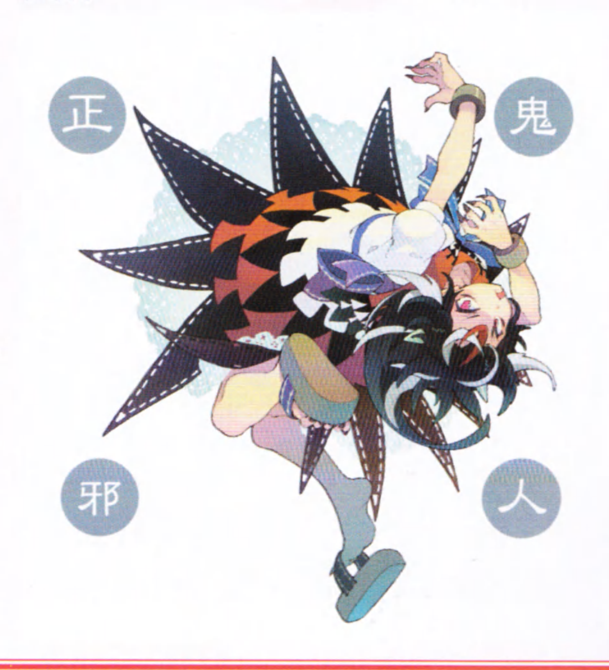
引发异变的是万宝槌的力量，使用万宝槌的是它现在的主人少名针妙丸，但充其量她只是执行者，因为少名针妙丸最开始的时候对于过去的历史一无所知，她甚至不知道万宝槌是否真的可以实现所有的愿望。她所熟知的大部分都是被编制而成的谎言，始作俑者便是鬼人正邪，她向针妙丸灌输了大量虚假的故事，并且把矛头直指整个幻想乡，告诉针妙丸小人一族之所以会蒙受屈辱都是幻想乡妖怪们的错，应该构筑一个不会遗弃弱者的乐园。

正邪天生就被定性为“恶”，即便是在幻想乡这个善恶并不是特别分明的乐园，她也无法脱离掉“恶”的属性，因为她是天邪鬼，一种会被所有人类和妖怪都讨厌的妖怪。天邪鬼是一种一直在想方设法与别人唱反调的妖怪，性格极其扭曲，看到有人高兴就会心生厌烦，会想法子给别人找不痛快，让人感到浑身不舒服，只有这样她才会觉得高兴，而且，越是被别人讨厌，她越高兴。或许从另一个角度来说，这



是她证明自己力量的方式，她天生就具备这样的才华，欺骗和唆使是她的能耐，她的祖先之一的天探女便是唆使他人叛逆的神，曾经教唆天稚彦杀死高天原的使者，作为后辈的她是有过之而无不及。面对不认识她的人，或者是她认为可以对自己有利的人，就会以花言巧语骗取对方的信任，指使对方为自己办事，如果发现事情办得不顺利就会撇下对方自己逃走，即便是在达成目标之后，也会立刻翻脸，利好全归自己，不会给予帮助自己的人应得的报酬。在这次的异变中，她发现事情有所不妙之后就逃走了，留下针妙丸一人独自面对前来解决异变的强者们。

与正邪这种事事想与人作对的性格所相配的，便是她拥有的可以让任何事物翻转过来的能力，这能力既是她力量的体现，也是她性格的写照。正是因为有这样的力量和性格，正邪对于现在的幻想乡是由强者支配这件事感到反感，她的野心也就此产生，就是把整个幻想乡翻转过来，让弱者反过来支配强者。虽然这肯定是属于她内心深处最直观的想法，但由于她的性格扭曲，她的动机再如何伟大也无法显得她是正义的一方。就像是太极上的黑点，企图把周围进行改变。不过在她的眼中，人类在幻想乡之中也是属于弱势的群体，以至于在遭遇雾雨魔理沙的时候甚至说出了“どのみち被支配者の人間には関係無い話だがな”“人間にとっては今より住みよい世になるだろう”这样的话，她与其他的妖怪一样，潜意识的认为人类是最底层的弱势力量，无论谁支配着幻想乡人类都会是被支配的一方。从这一点可以看得出，正邪的强弱观只是建立在妖怪之间，人类对于她来说是比“弱者”更“弱”的存在，是只能祈祷被人拯救的存在。从这个角度来说，与她的名字读音一样，倒是颇有点“圣者”（せいじゃ）的魅力。所以，当得知站在自己面前的人类不是弱者反而是强者的时候，正邪就开始感到不爽，并且要给她们一点教训。而她独特的能力确实让强者们感受到了前所未有的压力。



正邪这种可以翻转任何事物的能力虽然不足以颠覆现有世界，但是却可以让强者们吃尽苦头，因为在与她的战斗中，她独特的符卡效果实在会让所有人大吃一惊，首当其冲的便是丧失方向上的固有判断力。无论人类，还是要妖怪，甚至是无实体的幽灵，都会有自己从未去想过为什么会成为习惯的行动方式，这种方式可以起到引导的作用，会不经过思考就做出反应，可如果当这个习惯突然被强制颠覆的话，恐怕就没办法轻易做到了。而这一点就是正邪的符卡逆符「イビルインザミラー」所能做到的，强者们面对的世界并没有改变，但是却会发现自己的实际行动跟自己预想中的不一样，想要向左移动，却莫名其妙的跑到了右边，就像是照着镜子的行动模式，只不过这一回在镜子里面的不是影子，而是自己。强者或许不会惧怕密集的弹幕，但是如果发现自己的行动方向相反的话，无论有多强，也会被这突如其来的变化打个措手不及。

但这仅仅是刚刚开始，左右镜像颠倒不过是让强者们感受一下正邪的力量，而逆符「天下転覆」则能让强者们感受到何为头重脚轻。人类或是妖怪，除去极少数有可能存在的怪异之外，长久以来都是头顶天脚踏地，这种没有理由的站立方式让身体同样产生了习惯性适应。可如果突然间垂直着天地逆转，头重脚轻，判断力同样会造成巨大的偏差，而且比起逆符「イビルインザミラー」不同的是，天地倒转的同时，正邪所发出的弹幕也是自下而上。虽然对于强者来说，自下而上的弹幕也经历数次，但头重脚轻遇上自下而上必定是第一次，因为当天地旋转的时候，实际上也包含了镜面倒转在内，以往的参照物天和地如今彻底颠倒，想要分辨左右也变得困难，当想往左手去的时候，却会因为逆转的因素而导致往右移动。如果说逆符「イビルインザミラー」是让强者左右颠倒，逆符「天下転覆」则会让强者左右不分，这种极其细微的方式就会造成致命的失误，由此可见正邪的危险性有多大。

如果顺利通过了这项考验，正邪就会使出自己的真本事，一场前所未有的大旋转。逆転「チェンジエアブレイブ」可以说既体现了正邪的能力，同时亦能将正邪那恶劣的性格，当弹幕开始展开的时候，看上去平平无奇，不过是普通的花瓣式铺开弹幕，但就在强者们准备进行闪躲腾挪的时候，会突然感受到一次一百八十度的大逆转，一下子又回到了上下颠倒的情况。可怕的是，弹幕因为展开方式的缘故并不会突然改变方向，但是强者们会因为这突如其来的变化而再次感到手足无措，因为在天旋地转的同时，移动的方向也会跟着改变，也就是说，当强者们正在往左边移动的时候，因为天地旋转了，原先左的方向就变成了右，可是正在移动中的方向却还是按照原先的左方来移动，非常容易就会中了正邪的计。与众多的计谋所不同，正邪的这张符卡很好的说明“欺诈”，在突然间给你来个致命一击，使得强者们再次因为陷入一瞬间的手忙脚乱而被打得很惨。正邪用实力证明了强者固然强大，但若是施展一点令人出乎意料的办法，就会令强者们在短时间内陷入混乱，给了正邪可趁之机。

鬼人正邪有着一颗巨大的野心和伟大的理想，正如她的符卡逆弓「天壌夢弓の詔勅」所描述的那样，这个引自『日本书纪』中“天壌無窮の詔勅”故事的名字，暴露出了正邪想要成为新世界的王者的野心，或许是因为她时刻都在想着如何与人作对，所以她有着与外表不





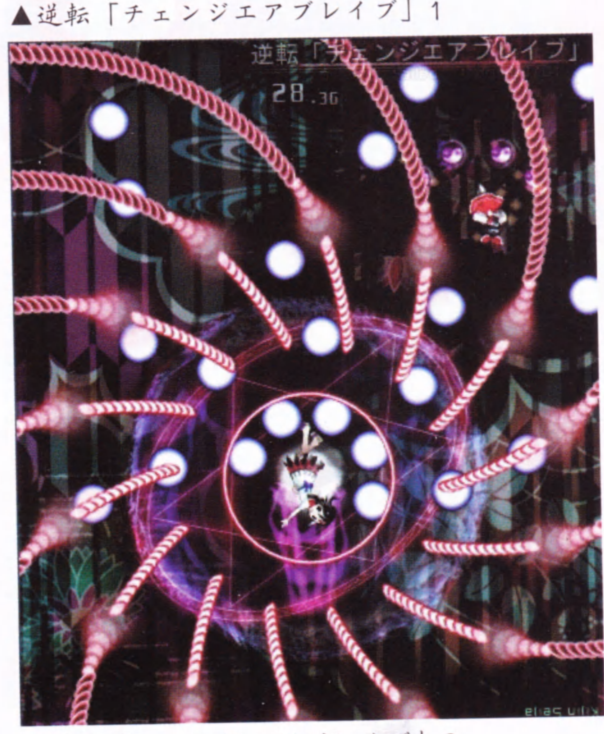
▲逆符「イビルインザミラー」



▲逆転「チェンジエアブレイブ」1



▲逆符「天下転覆」



▲逆転「チェンジエアブレイブ」2



符的对权力和欲望的追求，然而在这个她的祖先之一天探女一手策划的天稚彦做出叛逆行为并且杀死高天原使者的故事中，天稚彦最终被自己射出的箭所刺杀身亡。或许，这是正邪有意无意间在透露出知道自己必然会失败，但是却仍然想要做一次努力的挣扎，她向上方射出的箭型弹幕却突然出现在强者们的身后，企图以这种方式来阻挡强者们的前进，但这也将自己暴露在自己的攻击之下。她很清楚单凭自己的能力，就像这些射出去的箭一样，成功和失败的几率是相同的，只有借用万宝槌的力量才有可能突破极限，达成目标。

正邪虽然是被野心和欲望所驱使，但没有任何人比自己更了解自己的器量。正邪虽然具有能力，但比起幻想乡中那些真正的强者的力量来说实在是太微不足道了，而且由于天性恶劣，性格扭曲，喜欢与人作对的同时必然也会遭受到来自强大力量的惩罚。或许是因为这是与生俱来的缘故，她将这一切归咎为强者对弱者的虐待，并没有认识到是自己的行为所致，所以才会在面对博丽灵梦时说出“我ら力弱き者達が如何いかに虐げられていたか、お前達には判るまい”、“ただ力が無いだけで悪の汚名を着せられ虐げられてきた私の歴史、今こそ復讐の時だ！”这样的话。

虽然从某种角度来说，正邪所说的并没有错，强者确实从来都不会顾及弱者的想法，幻想乡之中同样存在着强者凌虐弱者的现象，这个乐园终究不是一个平等的乐园，因为这是宇宙间的真理，胜者为王，正邪想当那个胜者，想要将世界颠覆，所以才找到少名针妙丸，企图通过万宝槌的力量来改变一切。

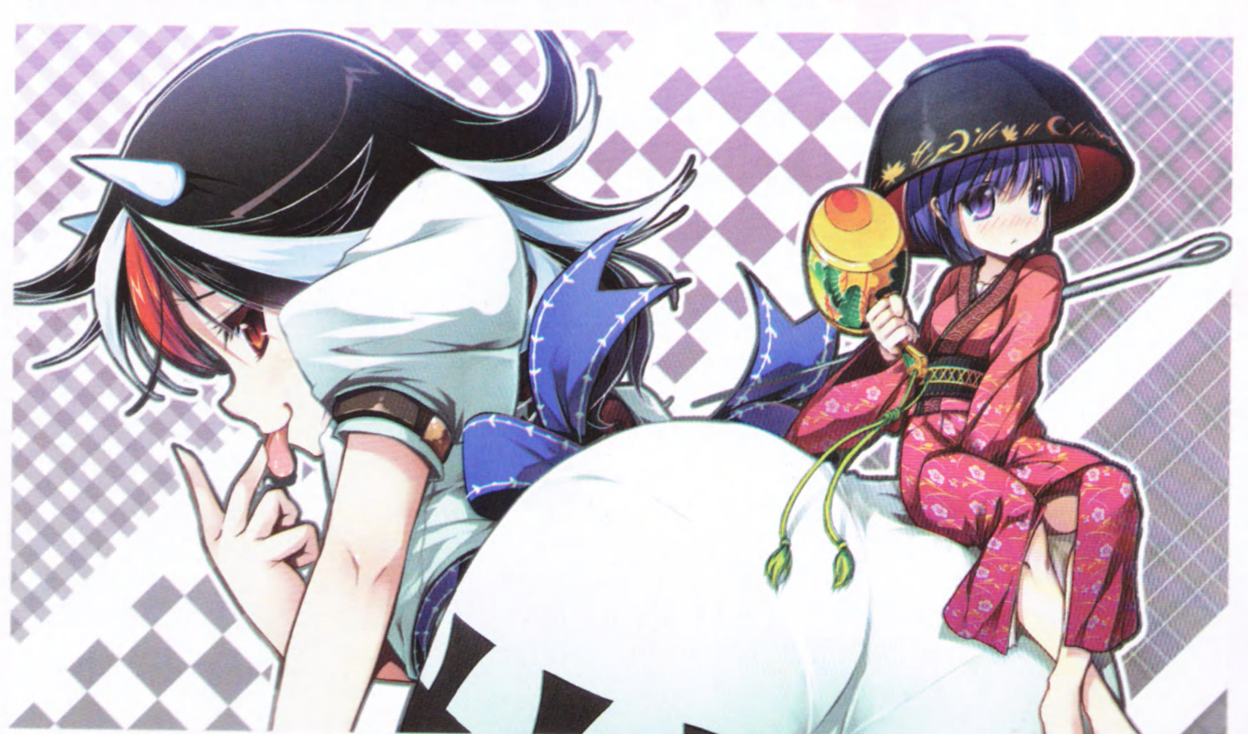
## 被选择的未来

*The chosen future*

然则事与愿违，鬼人正邪的计划从一开始就注定了失败。虽然因为她的计划，释放出魔力的万宝槌给了许多原本毫不起眼的道具们以魔力而使它们变强，但不能改变她邪恶的事实。她不属于正义的一方，她的理想看上去虽然伟大，但却是错误的选择。从欺骗针妙丸开始，她的行为就是在以“不法”的方式来进行，她想挑战权威，却又行着邪道，妄图打破平衡，却引来了平衡的守护者。不仅计划失败，自己还被好好的教训了一顿。然而事情还没完，她的所作所为不仅触怒了幻想乡中的强者，也给所谓的弱者们带来了困扰，因此而来一道通缉令，全力缉捕因计划失败而逃走的正邪，这便是『弹幕天邪鬼』的开始。其实，正邪已经找到了成为强者的道路，强大的力量吸引更强大的力量，现在的她已经有足够的资格被幻想乡的强者们所重视，只是这样的反面教材式的强大也算是空前乃至绝后。即便是在自己成为全民公敌的时候，依旧不放弃身为天邪鬼的本性，某种程度来说，这是属于她的骄傲。

在所有人都在为了各自的目的追捕她的时候，只有曾经被她欺骗的少名针妙丸最在意她。少名针妙丸知道自己中了正邪的圈套，为了回收万宝槌剩余的魔力而加入都追捕正邪的队伍中，然而，最应该憎恨正邪的针妙丸却在为正邪所着想。收回魔力只是一个契机，从字里行间可以看得出，她此行的真正目的是为了拯救正邪。她劝说正邪放弃下克上的念头，跟她回去向强者们投降，甚至还给她做了“幻想郷の妖怪達は敵対したりしない”这样的保证，虽然被正邪认为是懦弱的表现。可正是因为看清了正邪的真面目，反而更能理解她，因为虽然自己被正邪所利用，但两个人所拥有的目标都是发自内心，虽然殊途，但却同归。只是针妙丸已经明白，不需要再用这种极端的方式来改变世界，真正应该改变的是自己，让自己融入到这个乐园之中。她不希望这个曾经与自己并肩作战的好友被孤立在外，因而希望可以劝说她回头是岸，做一个光明磊落之人。可天邪鬼终究是天邪鬼，如果肯听从他人的话，便不再是天邪鬼，但少名针妙丸不会放弃，“ちなみに反対するならば～本気で捕らえるように、みんなに伝えておいたよ。命あっての物種じゃないかねぇ。”这是针妙丸传达给正邪的决心。

少名针妙丸与鬼人正邪，就像是太极的光明面与黑暗面，相互排斥，又彼此影响。然而走在不同道路上的她们，虽然殊途同归，却也说明了她们永远也不可能真正的交织在一起。鬼人正邪不会放弃自己，少名针妙丸不会放弃决心，光与暗的纠缠，两条永远不会重叠的道路，却构筑起了新的平衡，将会一直延续到未来。只是，前途未卜。▲





# 无论你下还是不下，海就在那里

## ——记“工口动画之神”りんしん（下）

■ 文／完蛋了的国王 ■ 责编／如月千华 ■ 美编／小茧

# 大难不死必有后福

## More than luck

所谓大难不死必有后福，这说的就是清水修和他的一班乌合之众们，这乌合之众里还包括了在短短一年里经历了戏剧性人生起伏的りんしん（RinSin）。

『淫兽学园 La ☆ BlueGirl』第一话能卖得出去完全靠的是原作者前田俊夫的号召力，动画本身的制作水准其实非常低下，L/O 粗糙无比，演出聊胜于无，在很多地方镜头和镜头之间甚至都无法顺利衔接起来；作画问题十分严重，角色头身比时大时小，即便是同一卡里画风也统一不起来，原因都出在之前提到过的公司破产导致作监无法落实到位；后期当然也很糟糕，



▲『淫兽学园』时期りんしん“古老”的画风

配音失误或者用错音效的地方比比皆是，加上拙劣的演出的负面影响，使得音效的问题雪上加霜。到了第二话里，各种低级错误出现频率有所改善，作画质量提升，后期制作的水准也回到观众可以接受的程度，不过动画品质离最佳状态还有很大的差距。但再丑的媳妇也是要见公婆的，更何况这是赌上一大批人前途的作品。

1992 年 12 月 11 日是『淫兽学园』VHS 第二卷正式上市发售的日子，这是难熬而漫长的一天，好在从渠道商反馈的信息来看动画盒带铺货情况喜人，收回成本已成定局。自称“清水 P”的清水修一把鼻涕一把泪，感慨万千地握着几位主创人员的手感谢道：如果没有监督ふくもとかん、作画监督りんしん、脚本一柳めぐみ、音乐高浜辉夫、制作人和泉和池田，以及全体付出了几个月辛勤劳动的制作人员们……啊对了，还有远在海那一边的棒子美术监督朴明植和他的思密达团队，总之没有所有这些人的不懈努力，他老清水家就要真的落得卖儿卖女、流落街头的下场了。接下来的庆功宴上，清水 P 和几个老爷们喝作一团，几杯黄汤下肚，ふくもとかん便开始胡言乱语起来，说什么“清水老弟，当初你这么贸贸然来找我，其实一开始我是拒绝的，你不能让我说拍就拍，然后再加很多触手进去，啪啪 ~~ 啪啪 ~~ 啪啪啪 ~~，结果观众看完肯定会骂我，因为根本没有这样〇〇的。我说先让我拍一下试试，后来我也证实确实可以这么〇〇，而且天天〇〇，我〇了大概一个月左右……”りんしん眼看自己的老板越说越收不住赶紧上来打圆场，清水 P 这才撂下一句“那接下去的几话也拜托两位了！”逃也似的应酬其他人去了。りんしん大大地叹了口气，心情十分复杂。一方面她的前任吉本欣司与制作方芥蒂已深，他的功绩也被清水等人轻易抹去，中途横插一脚的りんしん觉得有点窃取他人劳动果实的负罪感，她当然不会料到日后还有跟吉本的好基友梅津泰臣抬头不见低头见的时候，更不会料到她会去给吉本打工；另一方面感叹命运的造化弄人，大概半年前自己还在做好好学习天天向上的教育类动画番组，脑袋里想的都是孩子们观看动画时的一张张可爱稚嫩的笑脸，而一转眼竟开始画



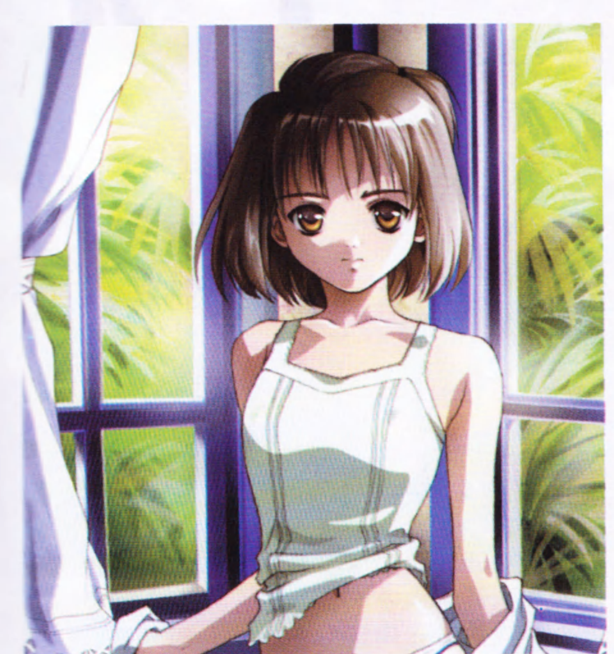

▼りんしん为工口游戏杂志『P-mate』绘制的一幅封面插画，该杂志发行的 6 年间只任用过两位封面画师，另一位就是来自 Elf 的门井亚矢，也可以算是りんしん的同门

起下流不堪的工口动画来，更令其难以接受的是，画着画着脑海里浮现出的都是宅男观众们猥琐的淫笑，而自己竟将这些视为工作的动力。但一想到如果不画工口动画恐怕现在食不果腹、露宿街头的就是她自己，りんしん就感到不寒而栗。人类的求生本能和适应性果然是一种可怕的能力啊！

总而言之，清水 P 的危机算是暂时过去了，りんしん的状况也随之焕然一新。善于见风使舵的母公司"STUDIO 旗舰"见『淫兽学园』有利可图马上通知清水 P 愿意为续作注资，于是从第三话开始直到后来的三话『真・淫兽学园』为止，都是打着 STUDIO 旗舰的旗号制作发行的。前文也曾介绍过，STUDIO 旗舰是"PIERROT"的马甲子公司，后来干脆改名叫"PIERROT PLUS"，公司当初能成立说得露骨一点就是为了靠拍『淫兽学园』赚快钱的。既然得大公司的荫庇从而拉扯起了自己的队伍，ふくもとかん和りんしん也就顺水推舟地加入了，告别了有上顿没下顿的外包生涯，成了正规军。母公司要钱给钱，要人给人，敦促清水 P 尽快推出续作，于是在半年后的 1993 年 6 月和 7 日，『淫兽学园』的后两卷也相继发售了。在焕然一新的制作阵容里，りんしん成为了名正言顺的人设画师，从而毫无负罪感的开启了属于她的工口动画的时代。

说了这么多『淫兽学园』的爆红和大卖，笔者倒是觉得有必要介绍一下这究竟是一部什么样的作品。因为这部动画，对りんしん的影响十分深远，更是左右着后来出现的"ARMS"的命运。

前田俊夫老师起初将作品命名为『La ☆ BlueGirl』，某种程度上是大大误导了漫画的读者们，因为在这个花里胡哨却不知所云的标题下，前田画的是一出巫女忍者与触手魔物之间上演的人间活剧，乃是完完全全的和风系作品。根据前田老师的世界观，与人类生活的人间界平行存在的，是一个名为"色魔淫界"的异世界。来自色魔淫界的魔物，也就是色魔凭借"淫术"色诱人类，女忍集团弥勒众利用名为"淫笼"的道具可以操纵色魔的力量，用以与其他敌对势力战斗。本作的女主人公"美童巫女"就是一个有着一半色魔血统的女忍者，夹在两个世界两种势力之间，与敌人、也与自身的血统不懈战斗着。巫女的母亲真璃亚也是弥勒众的女忍，遭敌对的忍者集团铃鹿众追杀时被色魔大王青鬼魔所救，啪啪啪后生下了巫女。巫女由外婆抚养成人，并作为弥勒众的接班人培养起来。但在巫女接任首领之前，外婆遭到铃鹿众忍者偷袭不幸身亡，淫笼也被夺走。铃鹿众滥用色魔的力量为祸人间。到这里不难看出，为身世所困的巫女不仅有着斩杀色魔守护人间的大义，也背负着要向铃鹿众讨回血债的私情，所以从属性上说是一个立场微妙，性格矛盾的角色。



▲出自『新世纪淫魔圣传』

前田俊夫的原作是以 80 年代典型的昭和剧画的笔法来表现的，以现在的眼光来看跟江户时代的浮世绘一样是十分久远而陌生的东西。尽管 1978 年就已经有了真实系机器人动画『机动战士高达』，1982 年『超时空要塞 MACROSS』联手 1983 年的『我是小甜甜』又将观众带入了歌舞升平的新时代，TV 动画的蓬勃发展可以用日新月异来形容。但起步较晚的成人动画领域却完全另一番景象，传统艺术形式反倒在这个被视作非主流的分野里有着不可估量的生命力。成人动画实质上的源头来自于手冢治虫，而众所周知手冢大神很多作品的灵感来源于神话故事，这种崇尚传统的力量对观众的教化作用是很明显的。这种影响力一直延续到了 80 年代成人动画的成熟期，尽管公认的第一部本格工口 OVA 动画『柠檬乳霜』受魔法少女动画熏陶，走的是现代美少女路线，但与该作一同被载入史册的同一时期的几部作品——主要是根据漫画家中岛史雄原作改编的工口动画『少女蔷薇刑』、『雪之红化妆』等都明确采用原作的剧画系风格（虽然那个系列叫"洛丽塔动画"，是本格萝莉系作品），并以此为主流。若不是秋叶原系后来猛烈抬头，奉『柠檬乳霜』为"正宗"，世界上首部本格工口动画的头衔应该赋予 1984 年 2 月发售的『少女蔷薇刑』和『雪之红化妆』，而绝不是半年后才发售的『柠檬乳霜』。处在当时的时代背景下，剧画系才是无可争议的主流拍法，所以被视为日本工口动画成熟标志之一的『超神传说』也毫无争议的走剧画路线——前田的原作本来就是剧画风，并没有一定要将



▲『WORDS WORTH』第一女主角夏浓，这一阶段りんしん的画风已经发生了巨大的变化

其颠覆掉的必要性。正因为有了这么一层前因，才会有几年后『La ☆ BlueGirl』动画化时，前田俊夫极力向制作方施压的后果。因为要动摇剧画风的根基，首先就必须颠覆前田版的人设，敏锐意识到这一点的吉本欣司莫如说是一个才情不在梅津泰臣之下的青年俊杰，完全有能力成为一个了不起的人设画师，只是无奈拗不过根深蒂固的保守势力，才落得负气出走的下场，后来的道路也与画师渐行渐远。平心而论，中途接手的りんしん是真的捡了个现成的大便宜，当时根本无法想象从没有人设经验的她，能打破传统画出『淫兽学园』如此艳惊四座的人设来，应该说这是在吉本欣司版人设的基础上进行改良后的成果，而并非りんしん的独创。后来每当被问及当初是怎么完成『淫兽学园』划时代的人设时，りんしん也总是含糊其辞，人们甚至搞不清她的画风究竟是如何养成的？师承自何人？笔者认为极有可能的事实，就是模仿自吉本欣司，当然后来りんしん的画风融入进了Elf 的元素，也吸取了梅津泰臣的一部分精华，于是才有了现在"工口动画之神"那标志性的个人画风，但究其根本的话，吉本欣司绝对是功不可没的。

言归正传。打破剧画风的窠臼，为工口动画注入新的表现形式固然是『淫兽学园』大卖的一个因素，经吉本创作、りんしん改良的画风也一扫复古画风的阴霾，从而博得了观众们的青睐。但不能否认的是『淫兽学园』的爆红终究还是要感谢『超神传说』此前所做的铺垫。同为前田俊夫的作品改编，『超神传说』的拥趸们为濒临绝境的『淫兽学园』雪中送炭，但其实更为重要的是『淫兽学园』继承并发扬了『超神传说』的诸多卖点，如结合了学园和魔幻的世界观设定，如各种抓人眼球的变身和打斗场面，当然还有大量的触手登场。由于怀着不成功便成仁的心态，『淫兽学园』在制作时并没有过多在意 VIDEO 伦的审查和自我规制措施，因此作画的耻度相当豪迈，让大部分吃着 80 年代软色情工口 OVA 动画的"奶"长大的观众们如同被一下子灌了大瓶的"威士忌"，呛得眼泪直流，且早已神魂颠倒，不能自已。套用现在流行的"风猪理论"，りんしん就是那头偶然撞进风口里的猪，被一口气吹到了半空中，全然不费多大力气。不过，这头风猪究竟能飞多久多高，则完全取决于猪——也就是りんしん——驾驭气流的能力。

## 见识 Elf 的森林

### *The forest of Elf*

虽然『淫兽学园 La ☆ BlueGirl』第一部 4 卷 OVA 只是整个"淫兽系列"十年漫长历史的一个开端，不过为了行文的方便，该系列的后续作品笔者暂时按下不表，接下来要聊的是一部对りんしん的业界生涯影响亦十分深远的作品——Elf 名作『同级生 2』。这段时期既是りん

しん画风的转型期，更是成熟期，如果说在遇上Elf以前的りんしん所接触到的画师行业只是一棵孤零零的树的话，那么在加盟了Elf的制作团队以后她看到的则是整片森林。是的，一片名为美少女游戏业界的画师能人辈出，令其大开眼界的森林！

时间回到1992年，美少女游戏业界正处于如火如荼的“战国时代”。1989年创业的Elf在经过三年的磨砺后已初步在业界站稳了脚跟，1989年发售的『龙骑士』反响不俗，顺利系列化，在1992年初的时间点上已经推出了第三部，如果照着这个势头继续稳扎稳打的话，Elf大概早晚免不了要与大阪的ALICESOFT来一场关原合战，看看谁才配坐上日系RPG美少女游戏的“天下人”之位。不过蛭田昌人的脑袋可没有这么平庸，他的Elf注定将是一颗急速划过天际的流星而不是一颗绕着固定轨道公转的行星，而让蛭田下定决心改变运行轨迹的男人就在1992年出现在了他的视野中，此人叫竹井正树。

自Elf创立伊始，公司全部作品的原画都交由首席原画师，同时也是创业元老之一的阿比留寿浩来全权负责，但这个情况到1992年6月发售的『DE•JA2』为止就突然发生了戏剧性的转变。就在『DE•JA2』踌躇满志的以成人向和一般向双版本的形式向更广阔的水域扬帆起航时，却遭到了同一个月里发售的一部超级大作的当头棒喝 。『卒业』，对于当时几乎所有的美少女游戏而言都是一个难以逾越的名字，而这部游戏的人设画师便是竹井正树。可以想见彼时彼刻的蛭田昌人是如何急切地想将竹井揽入自己的帐下，所以当竹井爽快答应襄助以后，蛭田无情地将老基友阿比留晾到了一边，而把竹井捧上了首席原画师的宝座，并且终其一生都深陷于动画画师的迷信中不能自拔。りんしん也是这迷信中的一部分，当然迷信二字也不总是贬义词。

1992年12月，由蛭田昌人和竹井正树联手操刀的划时代的Galgame『同级生』发售了，游戏完全就以『卒业』为范本，甚至企画阶段的暂用名都一字不差的抄袭了“卒业”二字，但狡猾的蛭田，敏锐地发现了『卒业』的不足之处，一口气将『同级生』的女主角人数从『卒业』的5人大幅提升至了14人，这种以削弱故事性为代价来强化角色性的大冒险最终以游戏大卖10万套的辉煌胜利而告终，赌徒蛭田取得完胜。以攻略学生妹为目的的“学园物”从此成为Elf



▲通过『同级生2』动画版的制作，りんしん继承了竹井正树的衣钵






▲ elf『WORDS WORTH』

产品开发的一条主线。然而当时被视为 Elf 最大劲敌之一的 ALICESOFT 却始终没有放弃日系 RPG 的路线，交替推出『兰斯』系列和『斗神都市』系列的新作，在市场上同样赚得盆满钵满。这对争强好胜的蛭田昌人而言无疑是个挑战，于是他一面继续在动画圈内物色画师人选，一面责成『龙骑士』的开发组构思新作。很快，当时在业界冉冉升起的新人画师横田守受到了蛭田的瞩目，在被挖角之后被委以游戏『METAL EYE』原画师之任。然而当日系 RPG 的新企画『WORDS WORTH』准备就绪时却找不到合适的原画师，几番权衡之下就外聘了一位叫悠里爱的漫画家来凑数，这一轻率之举不仅为 Elf 接下来的内讧点燃了导火索，也为日后的大规模重制埋下了伏笔。就在『WORDS WORTH』发售的同一年，阿比留寿浩终于不堪其辱，愤然出走，并创办了 Elf 的死对头之一的 Mink 社。





此后蛭田继续醉心于新人画师的发掘和培养，先后提拔了堀部秀郎和门井亚矢，一时间原画组星光熠熠，令同行艳羡不已。同时期 Elf 继续高歌猛进，陆续发售了『同级生 2』、『遗作』和『下级生』，巩固了业界领头羊地位。这段时间里发生了一段插曲，竹井正树在完成了『同级生 2』以后便打算离开 Elf 自立门户开公司当老板，蛭田也不好强留，于是打算将竹井最后的手笔『同级生 2』的价值最大化，狠狠赚上一笔，拿出了一个雄心勃勃的 OVA 连作的企画。根据蛭田的设想『同级生 2』的动画多达 9 卷，让 15 位女主角都能得到充足的登场时间，这在美少女游戏界是闻所未闻的大手笔。照理说竹井是动画师出身，应该不会让动画版人设之职旁落他人，但当初竹井离开动画圈时似乎是下了很大的决心，因此不想让以前的同行误会他如此轻易地就回归动画界，始终拒绝接受动画人设的工作。蛭田也没办法，只好每次临时找动画师来填补空缺，无奈始终没有找到心仪的人选。『同级生』和『龙骑士 4』的动画版都制作得很潦草，篇幅短，而且名气不大。有趣的是『同级生』居然还是吉本欣司的工口动画监督处女作，却只可怜巴巴的做了两卷就收拾铺盖走人了，尽管当时动画的销量曾高居第一，风头盖过了冤家路窄的『淫兽学园』。

既然要玩一票大的就不能再按照以前草草了事的路子来做。蛭田为此下了三个决心：第一，虽然 Galgame 改编的动画登不上 TV 动画的大

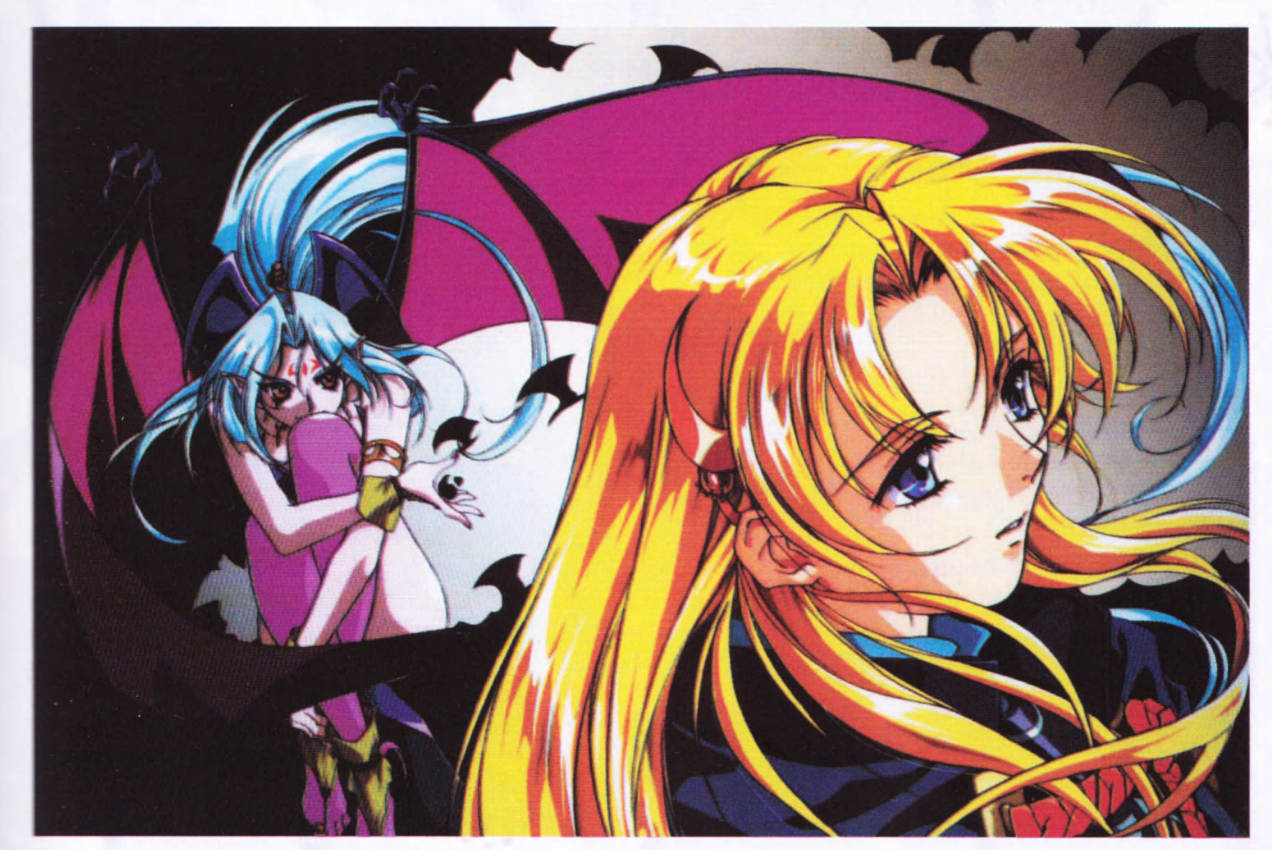


雅之堂，但起码篇幅要配得上游戏的人气；第二，不要再遮遮掩掩拍一些软色情动画，既然身处泡沫期的 OVA 市场里大家都在拼命秀下限，谁也顾不上规制和审查那档子事，那干脆就不要什么 R15 了，直接上 R18 吧；第三，说什么也得找一套靠得住的动画制作班子，STAFF 里必须有几个响当当的名字。于是，一个叫影山楙伦的男人便在这个节骨眼上粉墨登场了，在他的努力下，STAFF 团队里出现了诸如りんしん、乱交太郎（可能是整个 90 年代名气最响的工口动画制作人，当然究竟是一个人还是一个公用 ID 还值得商榷）、鹤冈阳太（著名音响监督）、冈崎律子（已故著名音乐人）这样让人一看就勾起购买欲的名字。

影山楙伦是何许人？如果说ふくもとかん是将りんしん带入行的师父，那么影山楙伦就是把りんしん调教成一匹千里马的好伯乐。影山楙伦出身于著名动画公司"苇 Pro"，70 年代末以动画 man 的身份出道，在 1982 年时就一举爬到了 TV 动画人设画师的位子上，可见是一位极有才气的人。但影山楙伦或许是觉得动画师的行当缺乏挑战性，又做了两三年人设和作监工作就突然宣布转型为演出家，成功如期而至，在 1984 年的长篇动画『北斗神拳』里，影山楙伦便首次以作画监督兼分镜兼演出的身份出现在 STAFF 表中，让整个业界为之小小震动了一下。此后影山楙伦在演出家的道路上越走越顺，第二年就在一部 OVA 动画里得到了监督的职位，到了蛭田找到影山楙伦要让其出任『同级生 2』的监督时，他的名下已经有近 10 部动画的成果，算得上是一位年轻有为的实力派监督。不过影山楙伦的神奇还不止于此，此人竟然还能写脚本！ 1993 年发售的『超神传说 放浪篇』的脚本就出自他之手，当时使用的是"杜野幼青"的马甲。这让蛭田简直喜出望外，不假思索地就把『同级生 2』的拍摄大权交到了影山楙伦的手中，于是动画的 STAFF 字幕里赫然出现了杜野幼青、影山楙伦、乱交太郎、りんしん、鹤冈阳太、冈崎律子等上面提到过的名字。这也成了りんしん与影山楙伦的首次合作。

两人后来成为 ARMS 里搭档次数最多的监督 / 人设组合，合作过包括『I" s』、『河原崎家一族 2』、『女王之刃』等在内的大量作品。不过一开始影山楙伦并没有对りんしん表现出特别





的偏爱，为了确保如此大手笔的制作能顺利进行，影山一开始就聘请了两位人设和多达 5 人的作监团队，与りんしん搭档的是一位叫广田正志的老牌动画师。影山此举并非出于不信任，而实在是因为りんしん同时还在忙于『淫兽圣战 4』的收尾和『淫兽学园 EX』第一话的前期筹备，工作密度相当之大，作为一个女性画师身体随时有垮掉的可能。按情理来说并非自由职业者的りんしん应该推掉这份工作，不知是蛭田开出的价码让りんしん难以抗拒，还是风起云涌的美少女游戏界燃起了りんしん旺盛的好奇心，又或者是画过『银河英雄传说』和『罗德岛战记』的业界大前辈竹井的劝诱发挥了效力。总之，りんしん还是来了。りんしん后来坦言这次合作让她受益匪浅。

有人说 90 年代最好最先进的工口动画画风全部出自 Elf，此言非虚。在 90 年代前半段，论作画实力在整个美少女游戏业界就没有一家公司能与 Elf 相提并论，到了 90 年代末随着 Elf 的衰落，F&C、Leaf 这些公司才陆续崛起，才有了"Leaf 御三家"的市场，但在此之前 Elf 画师们的业界地位是统治性的，从竹井正树到横田守，从堀部秀郎到门井亚矢无一例外。当时

▲出自『淫兽圣战 XX』

Elf 作品的改编动画就是畅销的保障，因为在以视觉小说为代表的恋爱 ADV 还没有那么火爆的 90 年代，Galgame 的故事性和游戏性都不是最主要的，玩家是为人设和画风买单。完全靠销量说话的工口 OVA 动画圈里，当然也有像『超神传说』、『淫兽学园』那样凭借重口味触手 PLAY 的猎奇手段异军突起的，但要说主流则必须是『同级生』这样的角色王道系。就以可能是史上最成功的工口动画『同级生 2』为例，作品中啪啪啪的场景虽然多但并不过激（跟学生妹谈恋爱的题材能过激到哪里去呢？），完全是靠角色的魅力和优良的作画来撑场面，这种在现在看来几乎是清汤挂面式的动画当时则卖到飞起，原计划制作 9 卷，因为市场反响实在太热烈后来延长到了 12 卷，比现在一部普通的单季 TV 动画还长（90 年代的 OVA 每话的长度普遍在 30 分钟左右或以上），12 卷完结后故事还没完，蛭田先是布置了再追加 3 话外传『卒业生』的任务，之后在 1998 年 7 月档，经过净化剪辑的『同级生 2』破天荒的出现在了深夜档动画荧屏上，改写了美少女游戏改编动画的历史。

『同级生 2』是一部工口动画史上独一无二的作品，试想当初如果りんしん不来，就错失了一次名载史册的机会。来之前，りんしん或许是一个靠画重口味触手动画而小有名气的人设画师，当离开『同级生 2』的剧组满载而归时，りんしん带走的不仅是荣誉和名气，更带回了 Elf 先进的画风。竹井正树的人设绝非浪得虚名，Elf 后来几乎所有主力画师的画风里都带有竹井的痕迹，而借鉴 Elf 画风的同行更是不计其数，如果说统治 2000 年代的是 Leaf 御三家，那么上世纪 90 年代的业界霸者就是竹井正树。受竹井的影响，りんしん的画风在这一时期也发生了很大的变化，可以明显看出眼睛简直焕然一新，轮廓大了一圈，脸部其他五官的位置和大小也随之发生变化，鼻子变小，额发高度降低，整个脸型显得更圆润。如果把过去的画风定义为受前田俊夫影响的昭和漫画风，那么新画风则是当时流行的美少女游戏风，写实的要素降低了，二次元特征大幅加强。在『同级生 2』推出后制作的『淫兽学园 EX』作为分水岭，与前作对比画风上的差异是最明显的。这种画风伴随着りんしん走过了超过十年的岁月，直到 2007 年接画『一骑当千』时才应原作方的要求进行了改良。而当时 ARMS 的工口动画事业已然没落，一个时代结束了，伴随时代终结的还有作为时代印记的画风。

## “淫兽”的十年

### La ☆ Blue Girl Decade

再回到『淫兽学园』的话题。前田俊夫『La ☆ BlueGirl』的漫画原作起初只有两卷，名曰“宿命篇”和“变幻篇”，分别于 1989 年和 1990 年 12 月上市。在 OVA 动画版『淫兽学园』爆红大卖后，前田老师对漫画进行了修订和加笔，更换了一家出版社于 1992 年 5 月推出了一个 4 卷的完全版，分别是“妖怪”、“淫影”、“外传”、“美兽”四个篇章，最后一卷于 1993 年 3 月发售。如果对照动画版的发行时间来看的话，


















▲在欧美发行的步兵版『淫兽学园』DVD 封面



▲出自『河原崎家一族 2』，感受下りんしん对横田守的致意

第一话发售时新版漫画第一卷才刚上市几天，可以理解为动画版最初的拍摄计划是根据旧版两卷的漫画原作而制定的，与新版无关。不过随着动画版的渐入佳境，在漫画完全版出版完毕后，STUDIO 旗舰就开始筹划补完计划，即 1994 年 1 月推出的『真・淫兽学园』系列。这个系列共三话，以每月一话的超快速度打向市场。后来整个系列被输出到欧美时，『真・淫兽学园』与前作被合并为一部，篇幅也压缩到了 6 话，在天朝网络上流传已久的步兵版就是从美版的 DVD 转录而来的。从 1992 年 6 月第一卷发售到 1994 年 3 月『真・淫兽学园』完结，前后时间还不到两年，但动画的品质已经发生了显著的变化，随着大量制作人员的到来，演出职位空缺的窘境自然迎刃而解，为了应付大幅提速的制作进度，在清水 P 的调度下形成了两套制作班子，在关键的监督和作监职位上有了可以轮换的人选，这样便可确保动画品质的一致性。りんしん作为人设和总作监经过一年多的折腾也逐渐能从容应对，吉本欣司离开时只完成了全作大约 1/3 左右的人设稿，包括后来登场的几个重要配角在内的大量新角色都完全出自りんしん之手，也正因为如此才真正配得上人设的头衔。

『La ☆ BlueGirl』的企画原本应该在『真・淫兽学园』制作完毕后就宣告完结，此时动画的发行方大映在利益面前不愿就此收手，于是决定脱离前田俊夫的原作投拍原创新作，很快『La ☆ BlueGirl』系列的重要分支『淫兽圣战』系列便在 1994 年 7 月粉墨登场了。野心勃勃的清水 P 此时已经从 STUDIO 旗舰辞职出来自立门户，创设了一家名为“Dandy Lion”的动画制作公司，一年多以后的 1996 年 11 月这家公司正式更名为“ARMS”。从名义上说 ARMS 是 STUDIO 旗舰的分公司，但实际上 ARMS 接走了所有的工口动画制作业务，STUDIO 旗舰也就此退出了这块业务领域，重新转入制作一般向动画的轨道。ARMS 的创始人清水修虽然有野心，但不能说是一个很有经营头脑的人，ARMS 从成立到后来的几次转型都只是顺势而为，说得不好听一点甚至是为形势所迫，清水并没有足够的前瞻性，还曾经出过大昏招险些酿成公司倒闭的惨剧。作为制作人，清水 P 手里的牌也不够多，除了りんしん便没有第二张王牌，所以日后如果没有“ARMS 三杰”中其他两人的加盟，ARMS 恐怕会在『淫兽学园』这条越来越窄的道路上走到黑……

其实，无论是完全跳脱前田原作设定的『淫兽圣战』也好，走原创路线的『淫兽学园 EX』也罢，还有 2001 年以后追加制作的『淫兽学园复活篇』，都没能对早已应该完结的『淫兽学园』实现超越。『淫兽圣战』只是全面更换了角色，并稍微强化了一点和风的世界观背景，就号称开创了“和风工口战斗美少女”的新类型，从 1994 年的『圣兽传』开始，到 1997 年的『淫兽圣战 XX』，3 年内密集发售了 10 卷之多，每卷的剧情模式都很雷同，简直又臭又长，充其量不过是一部由名家操刀制作的触手工口动画罢了。于 1996 年 7 月发售的『淫兽学园 EX』第一卷由于是在りんしん参与制作『同级生 2』以后投拍的，或多或少吸取了一点不一样的元素，画风略有调整，作画质量较前作有所提高。不过最大的变化还是在于恋爱元素和动作戏在剧情中的比重大幅上升了，恋爱戏份的增加可以理解为效仿『同级生 2』来讨好观众，动作戏的强化则主要与りんしん在『同级生 2』剧组里兼职时的经历有关。有人曾问りんしん是否喜欢画动作卡，りんしん答曰：非也，其实自己还是更喜欢画生活场景。但对于外界普遍评价她的动作卡画得好，りんしん表示这是在与影山楙伦共事其间得到了他的指导。看来影山对りんしん的大改造不仅在于画风方面，也曾具体传授了一些作画秘法帮助りんしん提高画技。影山对りんしん的指点在此后漫长的岁月里逐渐显现出效果来。1998 年影山以杜野幼青名义接拍由朝雾夕漫画改编的工口动画『午夜美洲豹』，委任りんしん为人设和总作监，这是一　部以性生活放荡的杀手三姐妹为主角的作品，包含大量的工口和动作戏份，初步检验了りんしん学艺的成果。同年梅津泰臣自编自导的『A KITE』发售，两年后又投拍了『MEZZO FORTE』，りんしん都是原画阵中的成员之一。进入 2000 年代以后，りんしん与动作戏的缘分越结越深，『WORDS WORTH』、『绯忍传』、『一骑当千』、『女王之刃』，一直到最新的『想要成为世界最强』，都是标榜美少女健康肉体与矫健身手的作品。业界普遍存在对女性动画师的歧



视，认为女性在绘制动作卡时造诣不及男性，りんしん可以算得上是少数例外吧，虽然她本人公开表示过并不喜欢画动作卡。

## 世纪之交的“WORDS WORTH

### WORDS WORTH at the end of the century

1999年，在这世纪之交的最后一年，りんしん在自己的事业之路上迈出了重要的一步，她再次应Elf之邀，出任『WORDS WORTH』游戏重制版的人设一职。严格地说这并不是りんしん第一次兼职美少女游戏的人设工作，1995-1997年间她曾为F&C前身的IDES社旗下一个叫RED-ZONE的品牌画过『寻问游戏』和『X-GIRL』两部游戏，可惜由于版权方的归属更迭频繁，这些古老而不知名的作品并没有留下任何可供欣赏的画作，而绝大多数玩家对りんしん的认识也是从『WORDS WORTH』开始的。

『WORDS WORTH』在Elf的系谱里是一个特别的存在。在介绍该作的各种资料里往往都会有这么一段描述，说这部游戏是破天荒的由『龙骑士』和『同级生』的两个团队合作完成的重要作品。但笔者觉得这句话应该这样来理解：WORDS WORTH不仅是当时Elf社内新旧两股势力相互妥协的产物，更是两组人勾心斗角的舞台。游戏延续了『龙骑士3』的3D引擎，以当时的技术而言3D技术虽然新潮但精度低、容易发生贴图错误、对硬件要求还特别苛刻，因而不受普通玩家待见。Elf为了平衡好这个问题，在地牢探索的RPG部分采用3D技术，角色立绘仍用2D原画。但此举对『WORDS WORTH』来说并没有解决问题，反而制造了更多的新问题。首先游戏难度设置出现了失误，在剧情序盘阶段就可能会让主角遭遇到实力超强绝对战胜不了的杂鱼，一上来就深受挫折感的玩家不在少数。其次与变态的战斗难度成鲜明对比的是枯燥乏味的剧情模式，为了看工口CG就要先过一遍长长的文本，虽然看起来像官能小说有那么点带劲，可立绘和CG缺完全出自非知名漫画家之手，难免让玩家觉得扫兴。综上所述游戏的口碑其实并不好，于是这就为几年后的重制制造了条件，当然这实在算不上是值得夸耀的好事。

1999年『遗作』和『WORDS WORTH』作为第一批推出重制版的Elf作品在当年引发了热议。『遗作』的重制有借前一年『臭作』发售的热潮骗钱的嫌疑，而『WORDS WORTH』则是首度登陆WIN95平台，而且是货真价实的重新制作，当年甫一推出就受到市场的热烈追捧，以狂销75000多本的成绩雄居年度销量榜首位，制造了这份惊人成绩单的正是りんしん的名人效应——贵为『淫兽学园』系列、『淫兽圣战』系列和『同级生2』动画版人设的她已经被不少观众奉为世纪末的“工口动画之神”了。

『WORDS WORTH』的重制进行得很彻底，除了大量bug被修正、3D引擎被更新、加入了声优、脚本也进行了大幅增减，就连玩法也发生了巨大变化，引入了3DCG和即时制战斗模式，当然最大的变化还是焕然一新的人设和CG。如果说是竹井正树典型了Elf画风的基调，在他身后的每一任当家原画师都或多或少的受其影响，那么在这些后继者们中间既有受影响较浅，完全走自己道路的固执家伙，例如横田



守和堀部秀郎；也有只学到了竹井的皮毛，出道头几年被玩家们喷得很惨的门井亚矢；真正学习到竹井画风中神髓部分，笔者反倒认为是只有过几次外注经历的りんしん。这可能因为りんしん的实践经历要胜过其他几位画师，她曾花时间理解消化了竹井的画风并将其转化为『同级生2』动画版人设，而后又重新回到Elf的舞台上为那部与『龙骑士4』有着千丝万缕关系的『WORDS WORTH』担任人设，说りんしん才是竹井正树的直接继承者其实并不为过。大量Elf的忠实拥趸聚拢到りんしん的周围恐怕也是打内心里认同她与竹井的这层继承关系。话说回来，1999年时的Elf正处于重大的转折点上，继失去了竹井正树以后，横田守也飘然离去，堀部秀郎虽然靠一己之力填补了横田的空缺，日后甚至青出于蓝，然而门井亚矢的表现却差强人意，偏偏蛭田昌人对动画师的偏爱之情又过于执着，前前后后启用过长冈康史、りんしん、渡边真由美等多位动画界人士，但始终没能找到竹井正树的接班人。同一时期Galgame业界群雄并起，过分追求实验性的Elf却逐渐陷入了经营的迷茫期，2000年终于连公司创始人蛭田都挂印而去，从此远走高飞不再过问江湖世事。在蛭田离开之前安排的最后几件事里，有一件就是下达了『WORDS WORTH』动画化的任务，OVA动画版的制作合同则毫无悬念地落到了ARMS的囊中，由りんしん出任人设和总作监、ふくもとかん任监督、杜野幼青操刀脚本。动画的制作与游戏重制版其实只相隔了短短数月，1999年8月OVA第一卷就火热出街了，这个系列的本篇最后以5卷外加总集篇的方式于2001年完结，翌年追加了两卷外传但更换了主要制作阵容。





▲接画『一骑当千DD』时りんしん再一次大幅调整了画风，注意对比脸型和身材的丰满度

りんしん与Elf的第二度牵手虽然因为后者公司内部的动荡而产生过一些小小的不愉快，りんしん也曾在访谈中隐晦地表示过"觉得在Elf的工作很漫长，很想早点回去（画动画）"，但这似乎并没有妨碍到她在日后继续与Elf保持了相当长时间的合作关系，自2001年开始陆续有『あしたの雪之丞』、『肉体转移』、『爱姐妹·蕾』、『河原崎家一族2』等多部作品找她担任人设或原画，りんしん与Elf最后一次合作是2004年的『下级生2』动画版。该作的监督是影山，原打算继续启用りんしん为人设，后因为档期冲突而作罢，りんしん改任第一原画。实际上『河原崎家一族2』就是りんしん在Elf社的最后一部重要作品。2003年6月，该作发售时已经距离前作有整整十年之久，任脚本的蛭田和人设横田守都早已离开公司多年，为了拼命挽回Elf日薄西山的业界地位，蛭田的继任者下田笃（也是当年第一作的CG监修）决定孤注一掷开发『河原崎家一族2』，为此不惜低声下气地把蛭田给请了回来，蛭田出于义气接下了脚本工作，但声明从此之后与Elf再无瓜葛。但下田却在横田守那里碰了软钉子，后者借口"Terios"开发任务繁忙回绝了Elf的橄榄枝。无奈下田只能请来了救火队员りんしん，大概Elf公司上下一致认为只有りんしん才有这个资格和实力吧。最终的结果众所周知，『河原崎2』并没能拯救Elf急剧萎缩的市场份额，当年该作以卖出13000多本的成绩仅名列销量榜第37位，其实谁都知道Elf的时代是一去不复返了，りんしん也不是救世主，改变不了Elf一沉不起的颓势。所以当一年后『下级生2』的游戏和动画双双遭遇销量滑铁卢后，Elf也就识趣的不再幻想东山再起，りんしん与Elf漫长的8年合作也从此画上了句点。



## 惨败，及那以后

A big failure, and then

2004年，对于成立已经8年的ARMS来说是富有继往开来意义的一年。在梅津泰臣的极力怂恿下，清水修终于决定大举进军TV动画市



▲『绯忍传』可能是りんしん工口动画的绝唱

场，投入重金告别过去的下级承包商身份开始独立制作。仅仅在那一年里，ARMS 就一口气推出了『MEZZO』、『妖精的旋律』和『下级生2』三部作品，且皆为很黄很暴力的话题作，一眨眼功夫就在观众中树立了口碑。就在这股看似不可逆的转型潮流中，却有一个人执意要逆行倒施，而且还是公司最为倚重的首席人设画师りんしん。

自从 1996 年的『河原崎家一族』OVA 动画版开始，Elf 就是 ARMS 的三大客户之一（另两大是 F&C 和有裙带关系的 PIERROT 社），随着 Elf 和 F&C 的没落，工口 OVA 动画的制作在进入 2003 年以后就出现了萎缩的趋势，这实际上也反映了大行业的不景气。整个 2004 年交到 ARMS 手里的新企画也只有『恶戏』这一个而已，已经攒够资本的 ARMS 在这个时间点上逐渐从这块业务上抽身离去其实是明智之举，但清水修在选择去留的关头犯了优柔寡断的毛病，因为りんしん曾私下里向他提出希望将自己构思多年的某个企画付诸实施的愿望，面对创业功臣兼首席摇钱树的请求，清水修认为自己没有拒绝的理由，但他显然低估了这一决定给 ARMS 带来的破坏性。实际上险些赔光 ARMS 多年老本的家伙不止一个，而是两个！另一个不知廉耻地找到清水修求圆梦想的家伙大家也是再熟悉不过了，此人名唤漆原智志。

りんしん那个据说打磨了很多年的压箱底企画就是后来臭名昭著的『绯忍传 呀宇种』，而漆原大神拿来的企画则更牛逼——著名的有生之年系列大作『Front Innocent』。两人的状态和诉求也惊人的相似，都已经私底下构思了很多年，利用业余时间写完了脚本大纲，并绘制出了全套人设和世界观设定稿，缺的只是将其付诸实施的制作团队和资金。りんしん和漆原智志的要求也不高，按剧场版的标准来做就成！清水修得知他俩的要求差点没当场吓跪下，祖宗啊，那得花多少钱啊！可没办法，两人都是业界数一数二的巨巨，拥有粉丝无数，说不定作品就火了呢？至少保住老本是没问题的吧。抱着这么森破的想法，清水批准了两作的企画，ARMS 的噩梦也随之而来……

『绯忍传』的构想最早应该可以追溯到 2002 年，在整个『淫兽学园』系列总算宣告完结后，りんしん动了想自己打造一部类似题材动画的想法，但当时最令りんしん烦恼的是自己的文笔实在太糟糕，完全吃不准脚本应该







怎么写，大概这也正是她学生时代漫画家梦碎的原因之一吧。后来通过 Elf 的关系りんしん结识了一位名叫吉岡たかを的脚本家，吉冈老师的才能后来很快被 ARMS 发掘，被聘请担任『MEZZO』和『妖精的旋律』的系列构成，从此声名鹊起，眼下『四月是你的谎言』和『新妹魔王的契约者』这两部当季新番的系列构成就出自此人之手，但刚认识りんしん的时候吉冈还完全没有出名。早在 2002 年りんしん就已经迫不及待地完成了『绯忍传』的故事原案和整套设定原稿，其中部分设定稿收录在了她的初画集『RIN-SIN ILLUSTRATIONS』中，现在已经成为相当宝贵的资料。据她本人介绍，起初企画的名字是『呀宇种』，打算做成忍者乱斗题材的时代剧，而且必须是“超大作”。在与吉冈接触过几次后才稍微做出了妥协，重新定位为比较能让观众接受的现代与古代交织穿越的时代背景，但庞大的角色阵容和佶屈聱牙的各种名称设定则基本被保留了下来，这些后来都成为动画里的败笔。

身为一个动画师，りんしん从自己的立场出发来判断一部作品的成败，其最大的标准无疑是人设是否成功、作画是否精良，并不过多在意观众和好恶和世间的潮流走向。她并没有意识到观众对工口动画的诉求始终在向更猎奇的方向发展，其实她本人也是这股趋势的助推者之一，靠的就是她那些高 H 度的代表作『淫兽学园』、『同级生 2』、『WORDS WORTH』等。观众掏钱购买工口 OVA 动画已然不是为了去理解动画的世界观，或去品鉴动画的剧情，更不会费脑筋记住角色拗口的名字。观众的源动力说白了就是追求感官刺激。那么观众是否仍然在意人设和作画的精良程度呢？当然。与『绯忍传』同一年诞生的『Front Innocent』就是一个特别鲜活的例子，漆原智志尽了毕生最大的努力将动画打造成了一出视觉的飨宴，但成本的崩坏让他无以为继。所以也并不是一味追求品质就能得到好结果。制作动画本来就是一个考验管理成本能力的经营游戏，品质和成本必须找到理想的平衡点才能确保作品的成功。漆原智志的问题是一味追求作画质量，而りんしん的问题则在于将世界观设定和人设过于理想化，造成世界观复杂、登场角色众多、而类型与『淫兽学园』相比又过于雷同化，尽管作画远不如『Front Innocent』华丽，但最终成本还

▲『女王之刃』的原作虽然与『一骑当千』完全无关，但明显可以看出动画版人设风格的相似性


關帝廟

是崩坏了……同时期大卖特卖的『夜勤病栋』系列给りんしん这位业界老前辈上了生动的一课：没有所谓的世界观设定、登场角色严格受到控制（后期甚至出现了把单个主角拉出来单独制作一部动画的情况）、场景最简化，因此可以将精力都集中于啪啪啪情节的表现上。一手把『夜勤病栋』系列带到业界新高度的むらかみてるあき监督后来拍摄了一部可以说是全面向『淫兽学园』致敬的作品『对魔忍』，他用狡猾而有效的拍摄手法达到了りんしん等人过去用一笔一划积累起来的辛勤劳动所能达到同等效果——说起来也很简单，其实就是高频率的摇动镜头，再配上夸张的啊嘿颜。可惜这些都是りんしん无法做到的，或许不仅仅因为她是一位女流之辈，更因为她是一位画师而不是一位监督，思考的角度完全不同。虽然りんしん被尊称为“工口动画之神”，却在自编自画的作品『绯忍传』上栽了最大的一个跟头，这个跟头的代价大到直接导致 ARMS 中止了工口动画的业务，并且再也没有重开。

りんしん后来的个人履历渐渐变得平淡无奇起来，虽然更多年轻的观众其实是通过她近些年的一些作品才认识这位传说中的大神。りんしん于 2006 年接下了『一骑当千 DD』人设的任务，笔者过去曾在『二次元画刊』中回顾过这部作品的历史，制作方当时确实是因为不满作画质量而决定替换制作公司的，合同从节操社转到了 ARMS 手中，人设人选并无悬念的落到了りんしん身上。从『一骑当千 DD』开始到最新的 OVA『一骑当千 EE』，人设一职都未曾从りんしん手中旁落他人过，如果算上此后的『女王之刃』一整个系列的四部曲，以及 2013 年的那部『想要成为世界最强』，りんしん在观众心目中俨然已经成为一个开肉铺的。作品本身因为着重突出卖肉这一点而乏善可陈，以高露出度杀必死为宗旨的人设也变得毫无档次可言。其实『一骑当千』和『女王之刃』的人设未必就不上档次，『一骑当千』作为以动作戏为主打的作品，作画难度超过了りんしん以前任何一部作品。而『女王之刃』人设的复杂程度，工作量之庞大也完全超出了 ARMS 的预想，否则也不用从第二部开始增设一两名辅助人设画师以减轻りんしん的负担。但这些幕后的故事对观众来说根本不重要。

前文提到りんしん在这个时期里画风发生了一点变化，具体来说是应漫画原作者盐崎雄二的要求，摒弃了使用了十年了竹井流画风，配合『一骑当千』原作的风格，将角色的脸型拉长，同时增加了角色身体的脂肪比例，换言之就是使其变得更肉感。りんしん原本不是一个喜好丰乳肥臀和雪白大腿的画师，为了迎合观众的口味也不得不调整自己得意的画风。如果一味迎合观众的口味而制造出一大批画风雷同的人设画师的话，那么笔者宁愿相信这就是导致作画大师日渐稀少的根本原因。

其实没有任何直接的论据可以说明りんしん和漆原智志等人重视人设、重视作画的策略是错误的。2000 年代最成功工口动画之一的『空之色、水之色』能大卖 1 万本以上恰恰靠的就是原作 TONY 大神的号召力和动画版人设黑田和也的现象级发挥，这就是由一个画师来奠定成功基础的好例子（也并不是说监督高桥丈夫就没有功劳）。只能说『空之色、水之色』的平衡点找得比『绯忍传』和『Front Innocent』好，却不能说动画本身更出色。另一方面，りんしん却用自己的失败在某一方面为业界今后的发展指明了方向。其实如果把当年『同级生 2』的去 H 化作为一个现象的开端来看待的话就很容易理解了，所谓工口动画不外乎就是一个作画尺度的问题，昨天的 R18 可能在今天只能算 R15，而过去的 R15，现在早已堂而皇之的在深夜档里播出了，观众赋予这类作品的名字大家也都很熟悉——肉番。画高 H 度的一般向动画从来就是りんしん的拿手好戏，从『同级生 2』开始，到桂正和老师的『I”s』，爆衣元祖动画『一骑当千』，耻度无下限的『女王之刃』，这些里程碑式的重度杀必死肉番都出自りんしん之手，而这些动画能够为观众所津津乐道的并非剧情，而主要是人设和作画的功劳，无怪乎りんしん就算告别工口动画之后也照样被人称作“工口动画之神”。

观众的口味、时代的价值观一直不停地在改变着，我们无法苛求一位画师能无视衰老的永远保持旺盛的精力和斗志，永远走在潮流的前列。但我们可以通过一个画师、一部作品、一个流派的历史，从而形成对一个人比较中肯和客观的评价。像りんしん这样被称为神的画师也有遭遇惨败的时候，而这恰恰是我们衷心喜爱她的原因，因为她是人而不是神。▲

# 征服海洋的犬系少女

## ——专访半次元人气coser 小甜

■提供/半次元 ■责编/白石 ■美编/塔里

8 × Sk 20,3 cm L/60 (1.280 Schuss)
12 × Flak 10,5 cm L/65 (4.800 Schuss)
12 × Flak 3,7 cm (4.000 Schuss)
28 × Flak 2 cm (56.000 Schuss)
12 × Torpedorohr ⊠ 53,3 cm (an Deck, Dreiersätze, 24 Schuss)
3 Bordflugzeuge Ar 196



**CN：小甜**
所在地：有时成都有时青岛
星座：狮子座
本命角色：赤城
最近在看的动漫：舰队 collection, 暗杀教室
半次元个人主页：http://bcy.net/cn123619

Am 18. Mai 1941 lief die Prinz Eugen zusammen mit dem Schlachtschiff Bismarck aus Gdingen (Gotenhafen) zum Unternehmen Rheinubung aus der Ostsee mit dem Ziel Atlantik aus.



**半次元：小甜你好哟～先和大家打个招呼，介绍下自己吧～**

嗷嗷嗷～大家好 >/////< 这里小甜噗～帕劳的休闲提督一枚，请多指教啦！

**半次元：这次的舰娘真是又萌又霸气！是自己最满意的一套图么？**

噗谢谢半次元娘！ 嗯嗯应该是最喜欢的之一啦！

**半次元：小甜一开始是怎么喜欢上这部作品的呢？**

其实一开始也是看周围的人在肝船，然后抱着试一下的心态就入坑从此出不来了噗

**半次元：之后还有舰娘的计划么？发现之前已经出了好几套舰娘的呢～**

有哒！至少喜欢的船是一定要出完的～

**半次元：最喜欢的小动物是？家里有养宠物吗？**

可爱的小动物都很喜欢啦！有的养的说，成都的家里养了一只叫 ruby 的兔子，青岛的家里养了一只很粘人的小鹦鹉叫球球～




**半次元：觉得自己比较像什么小动物～～次元娘觉得小甜激萌！炒鸡像软糯的仓鼠>/////<**

啊啊谢谢次元娘噗！其实我觉得自己更像是小狗狗吧。每天汪汪汪的 >0<，被很喜欢的人握住爪子或者摸摸头什么的总会有种难以名状的幸福感～毕竟一直狗狗哒（Doge 脸）

**半次元：生气的时候会有怎么样的反应呢？**

噗……很生气的时候会点开舰娘游戏吊打不爽的深海栖舰，或者大建什么的。

**半次元：站队的时候到了！黑丝 vs 白丝选哪个？！**

白丝大法好！

**半次元：站队第二弹！单马尾 vs 双马尾哪个才是你的爱！**

当然是双马尾啦嗷嗷嗷～

**半次元：好的最后啦～和喜欢你的粉丝们说点什么吧～**

>/////< 啊，我并不是什么很厉害的人，缺点也很多的，能被大家这样喜欢并包容着真的是好幸福啊，衷心的谢谢你们（鞠躬ing~）以后的我一定会继续努力，干巴爹奈～！汪 >w<!



Juni und Juli 1946 -
Testobjekt bei zwei
Atombombenversuchen
im Bikini-Atoll
August 1946 -
Überführung im Schlepp
zum Kwajalein-Atoll
22. Dezember 1946
Prinz Eugen kentert über
Steuerbord und sinkt

# 新世纪勇者少女传

NEW CENTURY HEROINE GIRL STORY.

# 结城友奈是勇者浅析

■文／某真祖 ■责编／如月千华 ■美编／塔里



跨过21世纪第一个十年后，很多东西都有了新气象，ACG界也没有例外。我们知道了原来美国人也能玩出日式风格的动画，得知了原来网球也是可以拿来杀人的，也明白了海陆空三军萌化对于日本来说完全不算什么，我们还了解到，原来魔法少女也是可以掉头的……

基于以上种种理由，当2014年10月番『结城友奈是勇者』播放的时候，大家都表示“无论是什么样的勇者我都不会惊讶了”——然而事实证明，我们还是太过自信……

## 写作魔法少女 Magical girl[ˈhɪərəʊ] 读作勇者

当Pony Canyon向Studio五组介绍タカヒロ的时候，估计对方没怎么在意他的作品。这个来自Minato Soft的男人向五组的制作人青木隆之兜售了自己最新写就的故事原案——一个包含勇气、友情、战斗的勇者传说。青木感觉也不错，于是决定采用这个原案做一个原创动画的企划，并且找来了岸诚二让他当监督。后者又拖来了上洲诚做系列构成，于是三个臭皮匠一起开始捣鼓了起来。

作为新时代的动画作品，不跨媒体就好像缺了点什么，于是タカヒロ自告奋勇去开了个前传小说的坑，名字叫做『鷲尾须美是勇者』。前传属于预热的性质，乍一看除了世界观外似乎和动画联系不是很紧密。不过事实证明这个坑不是毫无准备就挖在那里的。于是，2014年10月，动画正式开播。

两部『勇者』的故事发生在名为“神世纪”的年代。就社会而言看起来和我们21世纪差别不大的讃州中学勇者部的成员，她们每天都为了帮助别人而进行着各种活动（鸭川悍妇表示：“真不是你抄我？”）。虽然看起来不过是普通的日常而已，但其实很快这种温馨的时光就将一去不复返。

这个世界是由名为“神树”的存在所庇护的一个空间。除此以外的世界被某种存在所毁灭。在这被毁灭的世界中一种由名为“星屑”的物质集合而构成的Vertex，从某一天开始不断地向着人类最后的居所袭来。为了守护日本四国地区这仅存的偏隅之地，当地的土著神创造了神树以及树海结界来保护其中的人类。而Vertex则执着地不断派出手下攻击树海，妄图消灭神树。以上便是主角们所听说的世界的情况。虽然就目前小说和动画里演出的情况来说基本属实，但并不是说这一定就是“世界的真实”，毕竟仔细推敲的话，作品的很多伏笔并没有完全收回。



勇者是神树以及其下属的人类机关大赦所开发出来的对Vertex战斗系统。勇者系统的媒介表面上是被选上的人所使用的手机及其中大赦开发的APP，实质上是由神树所送出的精灵来负责支援使用者的战斗。精灵不但会变身为武器，而且从动画的第九话来看，甚至必须负责“保护”勇者——包括阻止勇者的自杀。而对于勇者本身来说，使用勇者系统可以获得神树的力量来与Vertex战斗。使用时会和精灵合体获得武器和战斗服装——没错，这便是魔·法·少·女呀！而面对普通力量难以对抗的敌人，勇者还能通过“满开”系统来获得进一步的力量提升（放大招），而代价就是——牺牲，或者说向神树纳奉自己的一部分身体机能。




前传小说便是从这里开始的，神树馆每6年1组3名被选中的少女，成为了勇者，面对数次袭来的敌人不断战斗、消耗。其结局，一位少女付出了生命的代价，一位不断地重复着消耗自我存在的满开直到无法战斗。而最后那一位，因为满开的副作用失去了几乎所有的记忆，不得不离开了战场。

最后的那位少女作为勇者系统的后备力量，改名换姓被送回了社会，并在搬家的那一天，遇到了另一位少女。

这便是小说的结尾。作为在动画道中（至14年年末）所揭示的前传的结局，最终还是接上了动画的时间线。而大赦和神树在意识到了之前勇者系统少数精锐模式的缺点后也加以了改进，将挑选范围进一步扩大到“并非大赦的家系但拥有潜质的人”。而基于此种条件所遴选出来的，便是动画的主角们了。

结城友奈是讃州中学初中2年级的女生。乐观向上、活力四射、率直开朗——近乎王道式的主角性格。坚持奉行勇者部的行动纲领：一、遇人行礼（挨拶はきちんと）；二、遇事不馁（なるべく諦めない）；三、吃好睡好（よく寝て、よく食べる）；四、烦恼共商（悩んだら相谈！）；五、努力可成（なせば大抵なんとかなる）。和同学东乡美森是好友加邻居，非常喜欢东乡做的小点心。非常热衷于勇者部的活动，能和东乡、部长犬吠琦风、犬吠的妹妹树一起帮助附近的居民是最令她高兴的事。然而Vertex却没有放弃进攻的念头。终于在某一天，敌人再度袭向树海结界，而被选中的四位少女也必须面对自己身为勇者的使命。

犬吠埼树风是勇者部的部长，但她另一个身份是大赦派来作为新选出的勇者队伍的核心。自称女子力极强却总让人感觉有些偏差，不过的确拥有相当的个人魅力，在学生和周围人中颇有好评。虽然对于自己隐瞒部员勇者系统的事情有所内疚，不过得到了大家的谅解。作战的时候雷厉风行，挥舞着大剑将敌人揍飞的模样实在是非常的女汉子。

犬吠树看上去就是那种虽然非常喜爱姐姐，但因对方的溺爱还是有些烦恼的妹妹。兴趣是占卜，立志成为歌手，但胆小的个性让她有些唯唯诺诺。然而极其认真的性格也使树成为了行动派居多的勇者部的安定剂。基于勇者的职责依旧会尽力去战斗，使用精灵和武器的特性来辅助队友和牵制敌人。

三好夏凛是中途转学到讃州中学的学生，实际上她是由大赦选出并正式训练过的勇者，





其挥舞双剑消灭 Vertex 也印证了她的实力。加入勇者部后对于众人将在日常生活中帮助他人为己任的部活信条颇为不屑，并因为自己的实力而感到高人一等。不过很快被大家所接纳并同化，带着教科书式的傲娇成为了勇者部的合格部员。因为其喜欢的食物，所以被爱称为“小鱼干”。

最后的东乡美森，也就是前传的主角鹫尾须美。因为满开的代偿而失去了记忆和双腿的她一直由友奈来照顾。对于勇者部来说是属于策士那一类的存在，并且经常会带手工点心来慰劳大家。大和抚子般的外貌与温柔性格，加上因身体因素让人产生的保护欲，使得她在观众中人气非常高。由于是前勇者，即使失去了记忆仍然拥有战斗的直觉，并且还有满开所附送的精灵来协助。

这四人一起齐心协力对抗着 Vertex，同时在日常生活中相互扶持，也践行着勇者部的信条给予他人帮助。然而，就在她们以为将全部12 只的 Vertex 打倒后就能迎来永久的和平时，世界却背叛了少女们。



Vertex，是人类的天敌。天津神认为人类过度繁荣而创造出了 Vertex 来毁灭人类。它们会从外部的混沌世界中不断地生成而袭来。因此，它们是无穷无尽的神之使徒。并且，作为纳奉给神的祭品，由于满开而失去的身体机能不会自然恢复。在勇者部打倒她们所认为的最后一只 Vertex，并从东乡原来的友人，因为满开了二十次而失去了绝大部分身体机能，只能躺在病床上的乃木园子得知这一真相后，众人的反应各异。风因为大赦的欺瞒和树失去了最重要的声音而愤怒，甚至想要去打倒大赦，被大家阻止。友奈接受了这个事实，并且认为应该继续作为勇者去保护大家。夏凛没有满开过，但也认为风的行为不妥。树则是没有放弃，并成功劝解了自己的姐姐。

而东乡美森，或者说是鹫尾须美，却彻底黑化了。在数次自杀不成被精灵阻止后。认定这样的勇者系统只会以少数的人的不幸和牺牲来换取大多数人苟延残喘的她，破坏了树海结界的防御，将 Vertex 放了进来。她认为与其这样被禁锢且痛苦地生活着，还不如大家一起解脱来得好。



面对东乡的举动和敌人的入侵，勇者部的成员被神树召集起来。面对真相，风虽然一度崩溃，但在妹妹的鼓励下还是振作起来战斗。友奈因为面对东乡而动摇，无法再次变身。这时候，夏凛站了出来。一直被众人所关爱却不愿表现出相应态度的她，决定这一次一定要彻底践行勇者的信条。她一边嘶吼着勇者部纲领，一边不断地满开打倒 Vertex。在失去听觉、视觉、各一只手脚后，夏凛终于倒下了——但友奈也因此而站了起来。她一拳打醒了和自己一样满开的东乡，和对方以及随后赶来的风、树、夏凛一起将迄今为止最大最强的 Vertex 消灭，解除了这场危机。

戏剧性的是，这一场战斗后，回归日常的众人居然取回了自己由于满开而失去的身体机能，甚至最后连那个躺着不能动的园子也站了起来——虽然友奈恢复得比较慢。于是一个欢天喜地的 Happy End 出现了。

总的来说，真是令人唏嘘的一部作品。

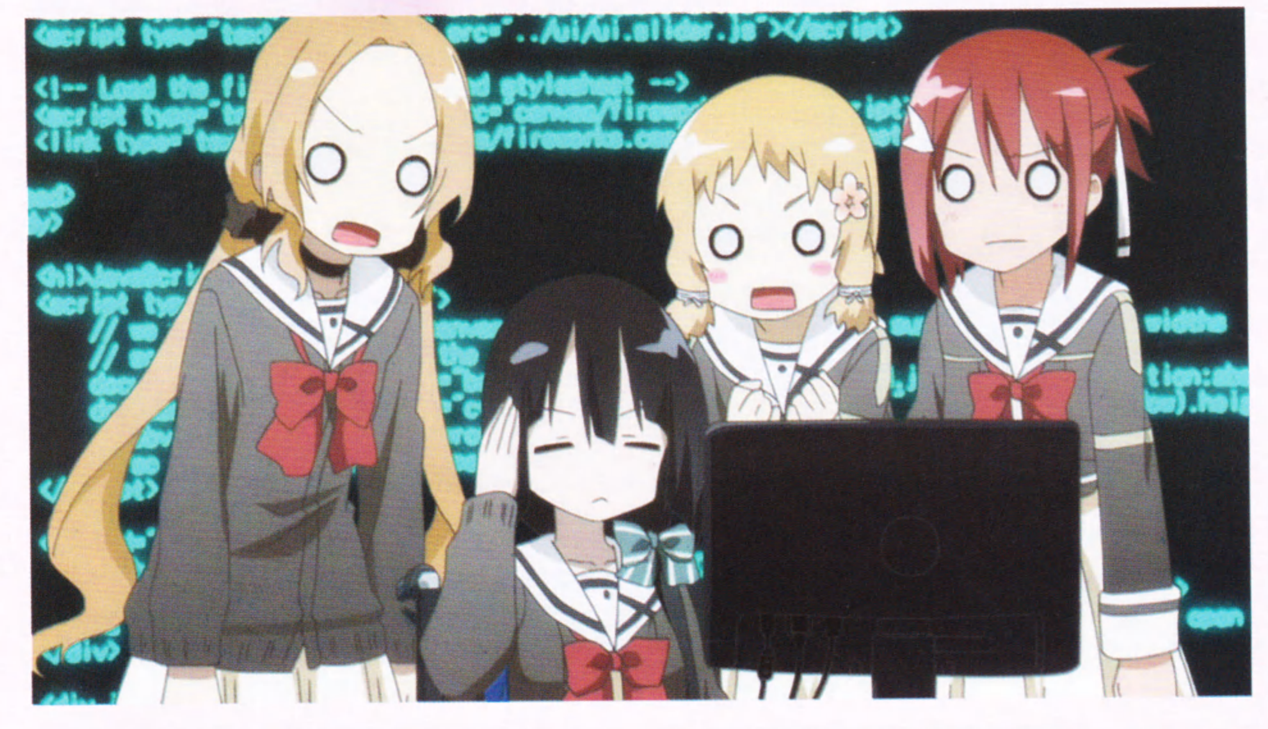
对于人物在剧中的表现，其实我们没有太多可以指摘的。前传三个小学生打天下，正片是五个初中生。即使在如此绝望的世界之中也不过是花样年华的青春少女。突然之间背负起

了全人类的存亡，而且一开始还做得相当好——突然之间，你告诉她们所有这一切都是以她们的生命为代价获取的力量来实现，并且她们不被允许战死以外的解脱，就算满身疮痍也要战斗下去。她们又如何能承受得了？现在的二次元作品多数都会加入这样的现实性矛盾，因此作为常态来看的话，主角们的表现已经非常人所及了。而且，东乡还是等于经历了两次！前一次失去了两位战友中的一个，另一个则躺在床上被当做勇者们的监军，而现在身边最好的挚友已经满开了一次，无法尝出自己手工制作的点心的味道。作为一个少女来说，这种打击足以毁掉她的价值观。不过所幸这是二次元，是魔法少女。再怎么黑化，友奈一拳就把东乡打醒了，比起当时立花响和小日向未来整整半集的家暴简直是短平快。

风和树姐妹的关系则更加经典。稍显懦弱的妹妹和强势的万能姐姐，后者终于能鼓起勇气的时候却遭受了重大挫折，而姐姐却发现这件事是可以避免的。由此也不难理解为什么风这个究极妹控（笑）要去找大赦拼命了。

夏凛则是一个典型的外来者融入主角团体的例子。拥有主角群初期以上的能力，出身不凡使命感强，对于主角们的日常不满等等近乎经典的设定，转化为后期样板戏似的傲娇。而最终战里由她来吼出勇者部的纲领唤醒大家，笔者认为也是远胜于由原部员们来这样做的。







作为一个外来者，从一开始的疑惑、不屑到最后的理解，认同和践行，是对勇者部纲领所体现信条的完美诠释。

就世界观来说，其实并不怎么新奇。由于外部环境的险恶或其他原因，而必须自我封闭才能求得安宁的世界，这样的设定其实在奇幻、科幻小说中屡见不鲜。『黑客帝国』中的锡安、『雪国列车』的车厢、『灰羽联盟』的栗城……等等等等。而且同样地，这些作品中也必然有"外出者"的存在——无论是主动被动，无论目的如何，总有一些人会离开这些封闭的世界到外面去。有些是执行任务，有些是试图打破桎梏，他们有人来来回回，也有人一去不复返。而『勇者』的世界观中也有这样的人——那些少女勇者。虽然就本作来说其实就连战斗也是发生在结界内，但是勇者对于外部世界真相的接触和对入侵者的干涉足以使其被判定为"外出者"。而这些外出者要么是最后由于外界的过于残酷而牺牲或回归，要么就是战胜了种种困难独自离开或解开了封闭。『勇者』直到目前为止，显然是前者。

为什么会做如此选择？笔者猜测，一方面是因为制作上的原因——譬如世界设定并不完全；或是虽然设定完全了但是还有后续作品——导致了这样的妥协结局，另一方面作为勇者的少女很明显身心都尚不具备能改造被天津神毁灭的世界的能力。作品最后也点出满开的祭品被归还，而少女们也失去了勇者的资质重回普通人，并不是没有伏笔。结城友奈与最后的敌人的核心接触过，并在动画最后有突然晕过去的一幕。后日谈里归来的园子也提到大赦对于友奈的状况很重视。这一切都可以看做是准备继续出第二季的先埋下的坑。至于是友奈被天津神寄宿而控制还是这些年流行的"相互理解"，那就只有制作组的人心里明白了。不过既然神树和大赦已经准备将勇者系统的应用范围扩大，那么估计下一季我们有希望看到全体幸存的人类一齐满开，说不定到时候电视机前的大家也会一起开手电（笑）？

而那个勇者系统，相信很多人都觉得是个坑人的玩意，甚至很多人将它和『魔法少女小圆』里的 QB 做了对比后感叹“相比之下只要你问了就会回答你的 QB 简直是良心”。在这里笔者并不做出孰优孰劣的评价，只是想分析一下大赦和神树之所以做出如此系统以及为何隐瞒情报的原因。对于大赦和神树来说，迫在眉睫的危机是一一旦敌人突破了结界，那么神树几乎是毫无还手之力。勇者便是基于此而被开发出来的。第一代的勇者系统只能从大赦的家族中选拔有能力的人来担当，其结果便是前传小说『鹫尾须美是勇者』中的三位女孩。但这样的选拔机制造成的少数精锐，在实际对抗 Vertex 的过程中一开始虽然效果不错，然而在 Vertex 不断加强的攻势下逐渐捉襟见肘。于是神树和大赦不得不不断扩大遴选范围以保证兵源——在生存优先的背景下，个人的得失存亡实在是难以被看做桎梏。而对于文艺作品来说，这样的大局和个体的冲突也是被描绘过多次的题材。『林中小屋』最终个人的求生欲战胜了保证人类全体存续的努力的结局便是更具讽刺性的例子。这里笔者不想就此展开讨论，毕竟最后面临的永远是某种意义上的零和。如果只是从『勇者』这一整部作品本身来看的话，被大多数人称为“强行 happy End”的结局也算是还能接受的了。

至于剧情，タカヒロ此人在『斩・赤红之瞳』里就早已展现过自己近乎恶意的便当大派送。这次动画里没死人已经可以看做收敛了不少——虽然前传小说的最后，看起来比鹫尾须美（东乡美森）更像主角的热血少女三之轮银还是挂了，东乡还继承了银的遗物——那条绑在东乡头发上的缎带，原来就是银用来绑头发的。不过总体来说除去那个伏笔早就埋好的“祭品”系统看起来有点坑人加虐人，其实剧本也不算恶意。本来作为王道少年漫画来说，主角这边缺胳膊少腿就是家常便饭，便当派送也从来不是二流作家的滥竽之举……而且人家已经在不起眼的地方告诉过你最后超绝白魔法的 Happy End，也没有死透的人（三之轮银）再次复活回来这样更加烂俗的桥段。

诶，我们一开始好像还说这是魔法少女类作品哟？

## 论新世纪营销

About new century marketing theory.

有关『勇者』这整个作品，笔者所闻的另一种常见的争论便是其企划营销。作为一部原创动画来说，虽然是原创为先，但目前多线多媒体企划遍地爬的情况下，这种手段早已被大家认同为一种有效的营销手段。以『勇者』企划来说，其多线铺开的方法本身其实也并无太多的新奇或不妥，关键问题在于内容。

一般来说，作品上市之前，如果出了前传作为预热的话，多数是以：1、不剧透本篇；2、带入世界观及其他设定简介；3、部分相关人物出场;4、开放性可接上本篇世界线的结局。——如此几条为基准而进行的。『鹫尾须美是勇者』并没有违反，但问题出在时间点上。2014 年 4 月开始连载的小说，11 月杂志连载完毕。而让所有人顿胸捶足的结局虽然接上了动画，但当时动画播放的恰好是最虐心的 8-10 话。所有人都表示制作组强行喂 shi 的时候前传也哗啦啦地



跟着剧透你一脸……这感觉在绝大多数情况来说都是“整个人都不好了”。

不过话说回来，这个锅谁背的问题先放一边，从结果上来说，这一措施确实是“效果拔群”。因为本身『勇者』无论是动画还是小说的制作都是诚意精良，纵使剧情内容有些歪也至少让人愿意看看到底怎么歪的。这样一来的扩散效应可想而知。笔者微博首页在动画完结后一到两个月内涌现了大量去补番的不明真相的群众，多少也能作为一个例证吧。而那些口口声声说“制作组你们害我”的人，最后大多都还是舔舔舔了……嗯，包括笔者。

而更绝的一招还在后面。就好像当初动画一句不起眼的“贡品过期后是可以拿回来”的一样，动画完结的瞬间，一章后日谈小说就出来了。大家一开始还在猜タカヒロ是不是要就着结局里友奈的种种状况再来投弹的时候……出人意料，这居然是看起来很普通的后日谈。全文大致上就是讲述勇者部众人在最终战结束后再度开始日常活动，顺便让在动画最后一幕出来的乃木园子跑来和结城友奈及东乡美森玩修罗场（其实并没有），不过该挖的坑还是挖下了。动画最后友奈直接接触了 Vertex 的御魂核





心，以及是不是走神的情况，在这里又被再度提及。这么明摆着要做第二季的架势让许多粉丝不由得捏了一把冷汗。不过总的来说，就笔者在网上看到的中日双方的评价来看，相当一部分人表示虽然比较难吃，但糖总归是糖，接着出的话还是会继续吃的。

除了在本篇作品上动脑筋，整个制作组也没忘记玩歪“萌”邪道和二设逆袭这种虽然还算比较新但已经被用滥的伎俩。动画 BD 第一卷附送的游戏（电子小说）以及前段时间刚发售的 PSV 游戏里各种女主角们诱人的立绘让很多人的舌头只尝得出屏幕味。而东乡美森对于结城友奈疑似超越友情的准二设也在这里被升华为了官方设定，于是城乡结合的 TAG 开始在 P 站漫天飞舞——顺便一提，夏凛酱和园子也正以微弱优势介入中哟。这种官方扶持卖二设的手法笔者曾经讨论过，这里还是再次做出一个肯定的评价：作为作品的生产者，要如何处置设定是他们自己的事，只要这设定契合作品的总体环境、内容，那么没有必要刻意因为一设二设而褒贬。但依旧需要分清楚一设和二设的主次，毕竟总有需要较真的时候。

如此几乎被人评为恶意营销的背后，是日




总是隐约给人一种捧着商品的模特的感觉。也许有人会戏谑这分明就是 20 分钟（现在的话时间起码要翻倍）的广告，但如今就算广告也在追求标新立异的过程中开始走剧情化路线。因此，现在的魔法少女类动画越来越注重“说故事”、“讲内容”，可说是理所当然的选择。尽管有些故事说得不太好，但只要至少讲完，然后搭配点不算干巴巴的设定和人物，也可以视为完成了基本的要素。之后就是看这些要素是不是迎合了观众的口味，对方买不买账了。

所以说，真爱，就不要停下关注。该骂的骂，想买的买，喜欢舔的就继续舔。这就是新世纪的二次元营销，你不爽就不要玩。

## 杂烩荞麦面

Zousui Soba

不得不说，『勇者』这部披着魔法少女外衣走着王道少年漫路线的原创作品真的是很成功。而一部成功的作品要么是开创性的造出大量流行梗，要么就是塞进了大量或浅或深的老捏他。

首先是结城友奈，这位主角乍一看就很有既视感。大友们多数会想起各种霹雳 Q 娃，战姬厨会感觉和立花响有异曲同工之妙，而特摄粉在想“最近魔法少女又抄假面骑士了”。总之，从头到脚从外貌到性格，这位和传统的魔法少女完全搭不上边。而好友东乡美森也是不逞多让，黑长直、大和抚子、人妻风范都让人不由得联想起前述立花响的挚友小日向未来，甚至连后面不想让重要的人继续痛苦地战斗下去而黑化都是如此的相似。至于制作组，他们早就在双方的战斗模式和东乡的变身动画里声明了（误）。

然后便是勇者系统。想想魔法少女动画也是几十年的经典类型了，变身道具从一开始的魔杖到后来的化妆盒、各种武器、手机、以及其他杂七杂八的东西，基本上遵循着时代的潮流。而『勇者』作品里的变身道具，则是手机和 APP 的联合体！先说这手机：神力驱动永不停电，就算你关掉电源扔得再远也还能定位到你，简直是棱镜计划不二选择。APP 则内附精

本整个二次元产业链的进化。原本单一产品线的模式已经无法满足新世代人多快好不用省的需求。多线运行并且摆明了还会有关联的前传续作来骗你钱，真爱粉的受众们照样会乖乖掏钱。就算是官方在剧情内容上有点歪，只要不是太过分并且合乎设定，再掺合进点糖水大家一样买账。最后还要把二设提升地位让人拥有足够的妄想空间，这样才能不断地有人自动去安利（推广）。最后就是相关联的实体产品，从手办到茶杯到浴巾到抱枕饱和轰炸，让你的手砍了再长，长了再砍。仔细看看最近的一些作品，比如舰 O 收藏啦、高 O 创 O 者啦等等，不都是这个套路么？

一部作品的制作目的之一便是要盈利，只有盈利才能在市场化的世界生存下来。某些作品的确是恶意营销，但绝大部分的二次元作品，没有爱的话是根本做不到良好的营销的。这有时候是一个鸡蛋的问题，有时候又是一根竹签上的蚂蚱。叫好又叫座是所有媒体产品制作者的梦想，但如果真的无法实现，那么退而求其次选其一也是无可奈何。对于魔法少女动画来说，早期有很多单纯就是为了卖周边而推出了动画。其剧情人物虽然不能说是毫无血肉，但



灵协助饮食起居还能阻止你自杀，而且还会免费提供官方勇者战斗指南并帮你保管满开后的身体机能，简直是独居老人必备软件……

接着是荞麦面。作为最近日本二次元的趋势，和三次元地方土产联动简直是必不可少。勇者部全员都喜欢的荞麦面也算是日本的特色食品，如此明目张胆的广告你倒也不能说什么，毕竟同期隔壁还有个全日本行政区大混战的动画（『翻滚少女』）里面把各地名物都搬出来了。

其他方面毫不留情地创造或嵌入捏他。满开一时间成为新的“极限模式”代名词，完全不输给当年的“三红（Trans-Arm）”，至于这种消耗自身生命开挂的东西，在过去的文艺作品中更是不胜枚举（比如『潮与虎』中的兽矛）。12个Vertex对应12黄道星座却又不止12个（五个四天王梗）。勇者的精灵基本都是日本土产妖精神怪，连一开始友奈他们去的幼儿园壁画和人偶剧都被认为是充满了暗示。



## 不正经的魔法少女与不负其名的勇者

A slovenly Magical girl and live up to the name of heroine

魔法少女动画，最近实际上已经和过去的经典相去甚远。早先挥舞着魔杖“哗啦哗啦”变身的少女，曾几何时开始以拳交心（那边的Q娃别跑），一炮破星（比如魔炮什么的），还能以歌降魔（战姬的锅）。总而言之，传统的魔法少女战斗模式，逊！『勇者』显然也跟风而上。主角们一个用拳一个耍大刀，一个用火枪一个用力场和魔线，还有一个用双刀。而且前卫后卫支援分工明确，简直可以去打排位赛了。而敌人那边也不再是“给我记住，我会回来的！”那样的蠢萌。Vertex各种独有且切合其星座的战斗模式让人眼界大开，不由得怀疑其实制作组里的怪物设计人员欧美副本类游戏玩多了才会设计出这种敌人吧。加上新世代的搅姬傲娇妹控等等要素，这一锅异种勇者非常识魔法少女居然还很可看，实在只能说是时代在进步了。

而且剧情方面也是紧跟潮流玩哲学。封闭世界，个人牺牲与全体存续的选择，付出代价才能获得的力量……这些自从新世纪后就不断被各种文艺作品广泛采用的要素都被加入在一部魔法少女类的作品里面，让人感叹原来“小圆脸”影响力那么大——不过笔者私下以为，其实这股风潮早就开始了，“小圆脸”不过是在魔法少女类作品中的集大成者。而『勇者』显然也是一个恰当的跟风者。

其实，魔法少女发展到今天，若依旧是过去那种套路的话，实在不能说还可以生存在竞争激烈的市场之中。而面对接踵而至的压力，制作魔法少女类动画也逐渐变成了一种实验性的工作。

不能遵循既有的风格那就没有套路。『光之美少女』说不上开创了以拳交心的先河，但这种注重战斗和羁绊的路线显然是过去魔法少女类动画极少涉及的。瞄准低幼市场，设计出时髦的变身道具来赚取附加利润，同时又推出适合较大年龄观众的如手办之类的周边产品以扩大收入渠道。剧情也不再是单一的好人打坏人，而是加入各种流行的剧情——主角之间的离合，



是相当成功的。高町奈叶从小学一直到成年，经历了许多事件，结交了挚友、拯救他人、承担职责、抚育孩子，自身还曾一度受到重伤。如此大的个人时间跨度就算一般的动画作品中也并不多见。成长是『魔炮』常常被忽略的一点，但也是魔炮能经久不衰的重要成因之一，但愿现在的平行世界系列，也能继承这一核心组件。

最后，我们来谈谈『魔法少女小圆』。虽然被很多人说滥了，但『小圆』依旧是新世纪魔法少女类动画无法避开的里程碑。它所包含的要素其实并不罕见也不新颖，然而能将其如此恰到好处地组合在一起，搭配上剧情和画面构成足够大的冲击以至于使人无法想象到这其实也是诸多既有成分的混搭，虚渊玄和新房昭之的确有着不俗的本领。三话掉头过去并不是没有，但被刻画地如此戏剧性如此具有冲击力却是少见的。因为存在意义和经历而黑化的魔法少女过去也出现过，但美树沙耶加这样令人扼腕却是独此一家别无分号，连带着佐仓杏子的自我牺牲也变得令人无法释怀。晓美焰的不断穿越时空寻求拯救挚友和鹿目圆最终成为宇宙法则这些，即使只算上日本二次元界，其实也在动画播放前的 2010 年出版的『紫色的Qualia』里出现了。所以这锅杂煮的好吃不在于料，而在于烹饪方法。这也是新世纪魔法少女

敌人的背景，洗白与黑化，热血与柔情——甚至还有……若有若无的姬。于是，一个系列就此诞生。之后的『光之美少女』系列也没有停下改进的脚步，从少数主角到战队模式，精灵从辅助到肉弹上阵，原本只是含糊的每作主题后来有了鲜明的代表物……如此这般这样那样经历了十一年风雨，最终长成了庞大的系列国民级动画。

另一个标新立异的是『魔法少女奈叶』(『魔炮』)。虽然现在提到『魔炮』，多数人想到的是其科技化的魔法、主角之间的姬情和庞杂的世界观。但『魔炮』真正特有的要素，却是成长。过去的魔法少女类动画，由于受众的关系一般角色都不会体现出成长的要素，最多也就是在作品最终干掉大魔王后来个初、高中毕业场面。但『魔炮』却从小学一路刻画到成人（『SS』里的 19 岁魔法女青年！）。这可是大大超越了大部分魔法少女类动画主角的年龄限制，甚至有人戏称这是典型的“过期食品”。然而对于剧情本身抛开不论的话，『魔炮』对于成长的诠释却





动画甚至是全日本二次元作品中优秀作品的一个鲜明模式。即使内容并不怎么新颖甚至是被玩烂的，只要能适当地有机搭配，再添上合适的演出效果，并且所有部分都恰到好处地刺激到观众的神经，那么成功也就手到擒来。

这与过去魔法少女动画挖空心思做外部包装的时代，已经截然不同了。虽说变得其实不只是魔法少女，但从单一类型来看的话，魔法少女也足以作为日本二次元作品的一个缩影了。

现在的魔法少女，不再是微笑着飞舞的仙女。她们有生活、有亲友、有理想、有苦痛、有不安、有绝望、有热血、有希冀。她们不再是玩具的二次元代言人，而是有着自己故事的人。

她们不再仅仅为了打倒魔王挥动魔杖——她们为了自己生活中的一切而战斗着。

她们不是魔法少女，但更不是勇者。她们也是活生生的人。

而但愿在她们的世界中，魔法与勇气，希望与奇迹常在。▲



# 愿欧派与荣光同在！

## 浅谈卖肉热血“一本满足”的『HIGH SCHOOL D×D』

Wish the Glory always with oppai

■文/吉蒙里眷属 ■责编/白石 ■美编/塔里

## 引言
Foreword

说起这两年来的后宫热血卖肉番，原名『ハイスクールD×D』的『High School D×D』绝对可以算是这之中的佼佼者——改编自富士见书房连载并发行的同名轻小说，由台湾国际角川代理发行繁体中文版，更是于2015年4月开始播放动画的第三季。原作已发行到第19卷，相继改编为漫画和动画，男女主的声优还是享有盛名的梶裕贵和日笠阳子，可以说是一帆风顺也不为过，而此题材动画能有三季也确实是业内良心。前些日子STAFF成员还说要再战个一百年，对此笔者只想表示……愿以站撸到死的代价换我大『D×D』永不完结！（泥垢！）

在此文中，笔者将与诸君围绕『High School D×D』（下文简称『D×D』）的小说、漫画、动画等，详细地谈♂一♂谈。



## 在责编H大人的带领下 走上工口不归路的石踏一荣
Original Ishibumi ichiei

石踏一荣，GUNPLA和神奇宝贝的狂热爱好者，1981年4月25日生，千叶县人士。在2008年出版『High School D×D』前也断续零星地发表过『电蜂DENPACHI』（获得第十七届Fantasia长篇小说大赛特别奖并以此出道）、『SLASDH/DOG』两部作品，可以说是与『D×D』的风格完全不同，以至石踏老师在『D×D』第一卷『旧校舎のディアボロス』的后记中坦然承认会有老读者感到错愕——“诶！？这个，是那个石踏吧？！发生了什么？！巨乳？！”——由此可见，这部作品是石踏老师全新风格的尝试，也正因为此作，石踏老师在华人圈的知名程度有显著提高。

2014年2月6日，石踏受邀担任第二届台北国际动漫节的来宾，在签售会时和粉丝们一起大喊数次“おっぱい”（欧派），简直羞耻。（而且小说行文除了个别章节以外，通篇都是使用第一人称视角，诶呀，我好像知道了什么不得了的东西……）尽管石踏老师在担心『D×D』是否会加上年龄限制的同时还担心着自己的身体，但还是表示会一直坚持写下去的。按目前汉化18卷的情节铺垫，就笔者所见还是有很多的发展空间的，就算是出到30卷也不为过吧？而且现在作为官配的一诚和莉亚丝只k、kiss了而已，肯定不止是这样对吧？嘛，我们把说“不是还揉过摸过戳过胸吗“的那位绅士拖下去，接着来介绍『D×D』的插画师みやま零。







## 2004年出道以来 越来越工口天然的みやま零
Gharacter Design Miiyama Zero

活跃于StrayMoon同人圈和PC游戏原画的みやま零可以说是一位完完全全的R18画师，尤擅长画肢体裸露及各种挑逗姿势，有极高的萌度和露出度。近年来多以插画家身份为轻小说配图，但碍于绘制的作品人气大多不高，其本可以入围轻小说插画师前列的名字也没有被人熟知。

举几部作品，方便诸君更好的回忆起みやま零的画风——『魔导戦姫セレスティア』（里）、『My妹～小悪魔なAカップ』（里）、『织田信奈

の野望【表】以及这部 High School D×D【表】。

『D×D』小说本身，虽说设定方面有些新颖但还是趋于普遍，而轻小说的插画说白了就和 GalGame 中的原画一样重要，于是みやま零的插画就成了『D×D』能迅速走红的原因之一。

## 不要告诉我二天龙的世世斗争是因为臀与乳的纠葛
fight for the oppai

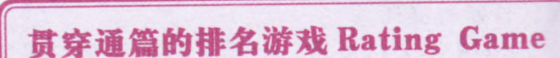
『D×D』原著中的世界体系是石踏老师原创的设定，有很大的新意，也成了全作中的主线及亮点。

远古时期，神、恶魔、堕天使三方为了争夺世界霸权而进行了的一场战争，三方势力都因此而被消磨殆尽——神的死去导致天使数量无法增加，战斗力大幅下降；恶魔一方也失去了四大魔王以及 2/3 以上的上级纯血恶魔战力；堕天使方面则除了几名核心干部以外几乎全军覆没。最后以堕天使总督阿萨谢尔率先带领堕天使们退出战局为开端，天使与恶魔也纷纷退出战局，这场战争在没有分出胜负之下就此终结。对外，三方势力都各自隐瞒神已死的消息。而因为战争的关系，三方势力都陷入了战力不足的窘境，只能开始依靠人类来延续——这就成为了『D×D』故事的脉络主线——天使方面开始进行培育人类圣剑士计划，之后又开发了转生天使的扑克牌，恶魔方面则开发了转生恶魔的恶魔棋子，堕天使方面也开始研究神所留下的只有人类才能继承的神器。

而在三方势力争执不休时，赤龙帝德莱格和白龙皇阿鲁比昂却在战场上因为一点谁也记不清的琐事打起架来把战场搞乱，最后给联手的三个阵营击败，赤龙帝被封印在神器“赤龙帝的笼手”里，白龙皇被封印在神器“白龙皇之光翼”里。但是即使二天龙被封印，他们仍然争执不休，所以每代“赤龙帝的笼手”的所有者总是和“白龙皇之光翼”的所有者进行争斗，直到现在一诚和瓦力相继成为宿主并被称为乳龙帝和臀龙皇。





### 贯穿通篇的排名游戏 Rating Game

这是恶魔决定地位的主流方式——在三方战争之后，72 柱恶魔中有许多纯血家族已经断绝，为了提升恶魔方面的战力，现任别西卜开发了恶魔棋子来创造转生恶魔，由上级恶魔以自身为王，带领自己的眷属进行的战斗比赛——比赛时会设下各种规则和限制，如何利用规则和限制以及地形的活用都会影响到王的评价。依照比赛中的表现，如果得到高的评价，转生恶魔的地位及纯血恶魔的名誉都可以得到提升。

### 恶魔棋子

以现实世界中的西洋棋为范本——有王（King）×1、女王（Queen）×1、骑士（Knight）×2、战车（Rook）×2、僧侣（Bishop）×2、士兵（Pawn）×8——共 16 名（国王以外的 15 枚棋子由现任魔王发放）。

### 一切的一切的起因

『High School D×D』的故事叙述了原为平凡高中生的“不受欢迎男生”兵藤一诚，被一名自称天野夕麻的美少女“告白”，却在初次约会时被其（堕天使雷娜蕾）所杀害。“已经转生变成恶魔了。为我工作吧！”生命垂危之际，一诚被学园第一美少女莉亚丝·吉蒙里所救，代价是被本体为恶魔的她转生为恶魔下仆。为了主人的欧派还有自己成为后宫王的梦想，一诚就此开始了“刺激”与“危险”的新生活。

# 人物简介
Characters

## 兵藤一诚

### 被神器寄宿的BAKA高中生

莉亚丝的眷属恶魔之一，阶级为士兵（Pawn），历代最弱的赤龙帝，但却被宿敌——历代最强的白龙皇瓦利，认为有着与之匹敌的能力。其本身虽有创建后宫的欲望但是自身却十分迟钝（情商低？），没有发现周围女生对自己的心意，认为部长和副部长对于自己的宠爱是因为把自己当宠物，而把爱莎的吃醋当成不想让欧尼酱被其他人抢走，也因此无意中伤害到了其他人。实际上是因为夕麻酱留下的心理阴影，所以很害怕与女生进行深入发展。每个恶魔都会有自己的使魔，替自己做一些恶魔的工作，而一诚的使魔嘛……在史莱太郎和触手丸被无情斩杀之后，幸运地获得了由史尔特尔二号赠送的有生命的北欧飞艇——斯基德普拉特尼（具有思想会根据主人的实力成长的……移动后宫？哦不，是诺亚方舟），特殊技能（小说1~18卷）有“服装崩坏”、“Dragon Shoot”、“乳语翻译”、“赤龙帝的三叉连戟”（龙牙之僧侣、龙星之骑士和龙钢之战车）、“真红的赤龙帝”、“部分龙化”、“微型飞龙”、“白龙皇的仙灵”、“穿透”。

## 兵藤一诚的后宫



### 莉亚丝·吉蒙里

#### 胸围99cm的“红发灭杀姬”

莉亚丝·吉蒙里，阶级为王（King），本作的第一女主，驹王学园超自然研究部部长，红发加丰满的胸部是其特征。纯血上级恶魔吉蒙里家的下任当家，萨泽克斯·吉蒙里——现任四魔王之一路西法的妹妹，继承了母上大人瓦内拉娜的巴尔家的毁灭之力。与“乳龙帝”相对应的“开关公主”之称取自美猴，后被阿萨谢尔采用到节目里，在冥界的小朋友间广为流传。

### 姬岛朱乃

#### 人类与堕天使的混血抖S女王

莉亚丝的眷属恶魔之一，驹王学园超自然研究部副部长，阶级为女王（Queen），具有可与莉亚丝齐名的身材与战斗力，被称为雷之巫女，后在一诚的帮助下克服了有关身世的心理障碍成为雷光巫女。



### 塔城小猫

#### 猫魈萝莉

莉亚丝的眷属恶魔之一，阶级为战车（Rook），本体是猫又，真名为白音。真·无口萝莉，经常孤身一人，很重视友情，常对一诚的好色进行吐槽，但其实心里是很喜欢一诚的，曾经因为自己姐姐黑歌杀死自己的主人之事而不敢面对猫又的力量，后来在一诚的帮助下重新正视了自己。



### 爱莎·阿尔杰特

#### 修女转生

莉亚丝的眷属恶魔之一，阶级为僧侣（Bishop），拥有神器“圣母的微笑”（Twilight Healing），治愈系美少女，是一诚妹妹一样的存在，与他有着“一生永不分离”的约定，并且承诺以后一诚成为上级恶魔后会追随他从莉亚丝处独立出去。使魔为苍雷龙（Sprite Dragon）雷诚。爱莎酱在小说十四卷中与五大龙王之一的“黄金龙君”法夫纳定下契约，契约物为她的胖次。后代替了莉亚丝成为了超自研的新部长。



### 天野夕麻

#### 类似路人但影响至关重要的初恋女友

堕天使雷娜蕾（Raynare）受堕天使总督阿萨谢尔命令来监视一诚而化身为天野夕麻与之交往并加以观察，后确认一诚是个危险人物后将其抹杀。从结果上来看，居然算是无意间帮了一诚一把——因为单以人类的肉体是难以控制神器的。




## 一诚“自称天使”的幼驯染

米迦勒的眷属天使，十二天使中的王牌天使黑桃 Ace，圣剑 Excalibur 碎片之一的适应者，持有“拟态的圣剑”。小娜拥有十分强烈的信仰心（这点和爱莎很像），而言行各方面又十分值得吐槽，对一诚有些许好感，曾因为一诚的言行而差点堕天。与爱莎、杰诺瓦一同被一诚称为“教会三人组”。




## 超级超级想和一诚造人

莉亚丝的眷属恶魔之一，阶级为骑士（Knight），原为教会圣剑士，圣剑“迪兰达尔”（Durandal）的使用者，为了从堕天使手中夺回圣剑而来到日本，却在得知神已死的机密真相后而自暴自弃主动转生为恶魔。虽然是骑士但却只擅长力量型的攻击，也因为不会思考缜密的作战计划，常常只靠力量就想压制敌人，而被称为“力量笨蛋”。

# 兵藤一诚的挚友

## 娘化后对一诚暧昧不清的木场佑斗

莉亚丝的眷属恶魔之一，阶级为骑士（Knight），拥有神器“魔剑创造”，拥有极快的速度和强大的剑技。木场君借因神已死而造成的神器系统漏洞完成了魔力与神圣之力的融合，同时获得了“圣剑创造”的能力，成就“双霸之圣魔剑”，后达到亚种禁手化“圣霸之龙骑士团”，而“魔剑创造”在受到一诚的笼手力量“赤龙帝的赠礼”的强化后，会出现“魔剑刀刃之海”，变为大范围攻击技能。在小说十八卷中，木场代替朱乃桑成为了超自研的副部长。

## 女装正太＆纸箱吸血鬼加斯帕・维拉迪

莉亚丝的眷属恶魔之一，阶级为僧侣（Bishop），拥有神器“停止世界的魔眼”（因为无法控制所以被封印），典型的家里蹲，相当胆小怕生，很不喜欢人多的地方，很怕和别人说话，喜欢可爱的东西和自己的纸箱。成为恶魔前是人类和吸血鬼的混血，一诚后辈一样的存在。

## 不幸躺枪被奥丁起名为“臀龙皇”的瓦利・路西法

一诚的宿敌兼挚友，阶级为王（King），拥有神灭具“白龙皇的光翼”，旧魔王路西法的后代，但对于魔王的位置完全没有兴趣。天才中的天才——因为具备了人类血统而成为白龙皇宿主，因为继承了路西法血统而拥有极高的魔力。极少的弱点是“屠龙（龙杀）属性”和“光之力”（恶魔通病，瓦利和一诚是世间仅有的恶魔、人类、龙所共有的存在）。瓦利是个战斗狂，不执着于力量，遇到强大的对手会毫不犹豫地冲上去打，然而他的最终目标就是打败被称作 Great Red 与 D×D 的真・赤龙神帝，让自己成为真・白龙神皇。

（P.s. 瓦利放弃了“王道”，选择了“霸道”，却并不沉溺于“霸”的力量，相对的则是运用身为路西法血统的继承者所拥有的才能，极尽自己的可能性来探索“白龙皇”的力量——并非随着“霸”像历代宿主那般暴走，而是掌控“霸”，让自己成为真正的霸王。）

## 北欧主神奥丁并称为工口首领二人组的阿萨谢尔

堕天使中枢组织“神之子监视者”前总督，后转为顾问，自愿担任起吉蒙里众眷属的老师——因对神器有很深入的研究，所以他的建议有着很重要的作用，为后来的恶魔新人 Rating Game 中众眷属的发挥打下了坚实的基础。这是个极重要且推动情节发展的人物，嘛，如果能更靠谱点就再好不过了咯。

## 福利满盈的工口物语
ero story full of service

笔者猜测国内半数以上的观众是在接触了极良心无圣光的动画后才入的『D×D』这个坑，像笔者这样几乎买空了角川而完整追过的番却不超过十部的人肯定不多。（笑）

在笔者看来，石踏老师不太擅长写打戏（当然这一点在TV动画中得到了很好的后期弥补），也不太专注于感情戏，就以搞笑为重点的肉番『天降之物』中主角智树的感情变化也较之细腻起伏得多——这很大一部分的原因是女性角色的过多而导致作者本人也无从取舍。同类作品有橘公司的『Date A Live』，因为精灵数量的增加而大大删减了四糸乃、八舞姐妹的戏份，只能靠短篇来拉平衡。但无论石踏老师怎么不加笔墨，众后宫要员对一诚一边倒的感情都让人觉得水到渠成，官配 CP 的告白交往也完全没有让读者撕书的欲望，尽管石踏在第十卷后记中提到“旨在写成一部女主角们全都获得幸福的一部故事”……话说莉亚丝作为真・后宫动漫中的女主居然正妻的地位与外围人气能毫不撼



动也可谓是奇（预）迹（料）。

和普通的轻改作品不同，『High School D×D NEW』没有在第一话就进行超日常打斗（等等，乃确定画面一亮莉亚丝和一诚就全果躺在一张床上这不是超日常？），但也同样足够吸引初看者的眼球，可以看出柳泽导演和吉冈编剧确实在上花了不少心思。

是呢，作为一部创作理念是“恋爱、梦想、战斗都是青春！”的学园恋爱战斗幻想剧，各种属性齐全的女孩子以及略带起点文式的高潮处理想必能对关注点不同的群众们两头讨好。嘛，身为原著狗，说这些也不知道想表达些什么，『High School D×D』本来就是非常适合TV化的作品——人物性格的塑造集聚了这个时代的萌点，みやま零的原画设定和后藤润二的人物设定也十分美型，总的来说动画版是可以以优秀称之的——虽然在笔者看来第一季的部分画面人物略崩、场景粗糙、镜头感不足、流畅性欠缺……（拖走）但值得庆幸的是，第二季中很好地避免了这些瑕疵，并且完美还原了小说3-4卷行文中缺失的画面感，自带主角光环地成为了2013年点燃了所有绅士们的夏日番。BD和各项周边的销量也十分不错。

说到动画版，就不得不提到『D×D』的中文译名——『恶魔高校D×D』和『高校龙中龙』（非正式），虽然从各种意义上这两个译法都偏差略大，（D×D实为真·赤龙神帝的别名）但还是感谢“恶魔”、“龙”这样清晰明了的关键字自动刷去了不少口味清新的观众。

如诸君所见，『D×D』的动画制作公司是无节操著称的TNK。公司自『School Days』开始几乎是无人不知，但因为外界褒贬不一，虽然现在又有话题又有盈余就是了，但也不敢再挑战这种极限……不过拜『D×D』所赐，TNK也算成为了一线的卖肉动画制片厂，近几年能够与之一战的肉番大概只有『圣痕炼金士』、『魔乳秘剑帖』、『健全机斗士』和『TO LOVE DARKNESS』等作品吧。关于TNK公司本身，我们可以稍微谈谈。

## TNK动画公司的十年荣光
TNK's ten years

1999年，龙之子出身的加藤长辉在他熟悉的东京都练马区成立了TNK动画公司，意为“Total Network”。加藤长辉的人际关系主要集中在Animate与Movic，与这两家的交流比较多。公司成立之初主要以接受委托和制作协力为主，在某种意义上加藤的关系因此也给TNK提供了不少机会。

2000年，以萌为卖点的『袖珍女侍小梅』在WOWOW电视台（某非主流播放平台）放送。该作在当时卖出了1.3w DVD，位列全年第二——是小成本投其所好制作高收入的典型代表——那时“萌”的概念不够丰富，做的人也不多，而加藤长辉刚好察觉到潮流的脉络并抓住机会，给TNK开了好头，同时也积攒了大量的资金，给TNK作出规划，一个紧抓商机的制作公司就此诞生——！

次年，同样在WOWOW放送的『青春草莓蛋』也是主打“萌”的动画，而此次用的萌元素是“伪娘”，这个属性在当时还不算热门，只能说是有潜质。同年，TNK与MAD HOUSE合作了萌系作品『魔法少女猫』——猫拟人的猫娘是始于兽耳却又独立出来的萌元素，后逐渐





MEDIA FACTORY 与 SHOWGATE 联合企划制作的轻改成为当年的黑马，也就是本作。并于次年推出第二季。

TNK 连续两年制作『High School D×D』，创下辉煌战绩，再次引起社会关注，很多商家找上 TNK 打算再续前缘。GENCO 等企业突发奇想要做复古机器人动画，可是纯粹鼓吹热血的机器人在这个时代已不太有市场，各方最后就想加入一些情色的元素提高吸引力，因此选择了漫画家名嘉真朝纪的『健全机器人』(但该作实际制作是由『D×D』的班底来进行的 233)。

2013 年，跟 MEDIA FACTORY 常年的友好关系让其赶上了该社轻小说连续动画化的浪潮，『精灵使的剑舞』动画化。

综合来说，TNK 是做萌系肉系动画的专家，说句不好听的，就是为了销量可以不顾一切，从这点上来看真的很像 FEEL，也算是当今商业动画时代的特色吧。

成为了萌系中的主流——这部作品是动画化和物语消费转向元素消费的契机。

2003 年，TNK 不仅有『圆盘皇女』的第二季 TV 动画，还有相同路线的『妄想科学美少女』，都是有代表性的萌系动画。但这时的 TNK 也并不只有萌系的作品，PIONEER LDC 企划的『王室近卫队』就是 TNK 的异类——以男性为主的写实画风与历史气息浓厚的该剧与其以往作品全然不同，搭配的音乐也全是西洋风格，即便围绕王国的各种阴谋比不上同类型的大作，单凭音乐方面的出色表现也足够让人惊喜。

2004 年对 TNK 来说至关重要。加藤长辉自『袖珍女仆小梅』以后再次亲任企划，沿用原作的企划 Wonderfarm，制作又一部卖(废)萌大作『流行战队』。后来，Wonderfarm 从萌系作品撤退，TNK 也因此受到重大打击。谁知紧接着接受委托去做的另一部作品没想到却一鸣惊人，它就是今天看来在动画史上的地位、声誉都是毋庸置疑，被称为“百合三部曲”之一的『神无月的巫女』。

在外线打了两年钱后，2007 年 TNK 一改往日漫改 & 原创的风格，打算从现成的“萌の宝库”——GalGame 里选取作品。而被他们选上的作品如同荣光一般照亮了一个时代，很快就成为话题之作，甚至成为经典流传至今——这部具有传奇性的作品就是大名鼎鼎的『School Days』。也是 TNK 公司被戏称为 NTR 公司的初始原因。直到今日，『School Days』仍是褒贬不一，而 TNK 虽在那之后家喻户晓，但也是喜忧参半，再也不敢做如此尺度的挑战。之后，TNK 制作了下一步 Gal 改是 feng 的『夕阳染红的街道』。

事实上，以商品化为目标的 TNK 也只有『School Days』赚了钱，其他作品都没给经济方面带来好转，在经济危机渐渐侵袭整个业界期间，TNK 只能去做外包，而外包的作品大多是杀必死——比如 Arms 和 AIC ASTA 的作品——结果这让 TNK 找到了新的出路，就是去做卖肉番。2010 年，TNK 从 Arms 手里接过杀必死名作『一骑当千 XTREME XECUTOR』第四季，从结果来看销量还是不错的，增长了 TNK 的信心，也为之后的发展打下了基础。于是 2012 年，



## 由工口本性展开看
the nature of ero

初读原著小说时，『D×D』给笔者的印象就是槽点破表的简单粗暴。但随着年龄的增长，笔者逐渐明晰对“H”从无意识到有意识的青春期，一个十六七岁的少年将经历的煎熬和动摇是无法言喻的——一切的一切都从模糊到迷幻支离,又都强烈到清晰无比。就笔者的个人观点，『D×D』从文学性上来看，也是极其可贵的——细致详尽地描写了人在懵懂无知到世故成熟之间，那段游移着的只可意会的青春成长期。

设定中主角兵藤一诚本性工口又被各色美少女包围（一部分的原因是龙的力量可以自动吸引异性），他的欲望是由荷尔蒙所引发的单纯的欲望，甚至于没有普通桥段中惯见的“爱”来做媒介，在这种情况下一诚只要有心，推到啪啪啪什么的简直易如反掌，但是石踏老师没有这么写——因为显然，在『D×D』中，“H”并不是目的，只是一种卖点，亦或是手段——由工口的方式引出极端隐喻的思考。笔者因为某些不可抗因素，无法很好地理解少年们与本性的短兵相交，但可以肯定的是他们没有像一诚一样对欲望的忠诚，或多或少因为克制和廉耻，而有意无意地去回避和忘却——他们没有明白的是，想要成就大业，就定是要忠于自己的欲望，正如一诚一直都是向着“我要成为后宫王”的愿望而努力一样——可惜梦想什么的，大都是不能说的傲娇，世事变迁，每个人都因为成长而面目全非，很少有人初心不变。于是谁也没有借口去责备一诚，谁也没有资本去成为一诚。

毋庸置疑，石踏老师用他又H又燃的文字改变了无数初中生高中生，但『High School D×D』本身，会改变大众对“深夜档动画”的定义吗？会重新去诠释那种只有绅(Hen)士(tai)才懂的美学吗？



最出色的热血番或是卖肉番，都不是『High School D×D』，但『D×D』这部燃到极致的后宫肉番，却给人们像打开新世界大门那样带来了别样的爱和感动。

## 结语
epilogue

『ハイスクール D×D BorN』的视觉放送视频预告了精湛的打斗场景处理和较之前两季更为生动的画面美感，我们有理由相信新一季的动画会更加精彩，喜欢『D×D』的同学们一起来期待这部不平凡的四月新番吧！

最后的最后，感谢千华大人和编辑部的诸君，以及百度贴吧 highschooldxd 吧以凍月星为首的众吧友们，有你们的支持与协助，才有机会向大家推荐这部作品。▲





冴えない彼女（ヒロイン）の育てかた
YOUTH AND LOVE AND THE STORY OF CREATORS
青春与恋爱



# 与创作者们的王道物语

■文/薬屋わさび ■责编/如月千华 ■美编/塔里

# 作品情报和作者介绍

novel and the author

『冴えない彼女の育てかた』(台版翻译为『不起眼女主角培育法』，另外还有翻译为『路人女主的养成方法』）是由人气游戏剧本家丸户史明担当原著，热门画师深崎暮人担当插画的一本轻小说，于2007年由富士见Fantasia文库出版第一卷，目前为止已经出版了7卷。

丸户史明，企画屋所属的剧本作家，日本著名AVG游戏剧本家，轻小说家，代表作品有『女仆咖啡帕露菲』系列，『青空下的约定』还有近年的热门作品『白色相簿2』。这并不是他第一次自己执笔写轻小说，2006年的时候丸户也曾与Lillian画师之一的かんなぎれい一起创作了轻小说『めもらるクーク』系列，更是由于这几年白色相簿2在国内的火热还有动画化的消息，这次的执笔也受到了众多人的关注。










▲泽村・史宾瑟・英梨梨

# 人物介绍及其简评

individual characters

## 主要角色

### 泽村・史宾瑟・英梨梨

(澤村・スペンサー・英梨々)

说起金发双马尾，一般就会联想到傲娇，而这位英梨梨就是这么简单好懂的角色。傲娇金发双马尾青梅竹马，家境良好，父亲是英国外交官，自己本身是混血儿并且是学校美术部的王牌。平日在校举止端庄，对同学都很亲切友好的她，是大家憧憬喜爱的对象。但在学校里衣着光鲜亮丽的她，私底下却是一个宅。深度近视，平时戴的隐形眼镜，在家则是戴眼镜不化妆穿着运动服，并且瞒着学校的同学在同人游戏社团“egoistic-lily”中担任画师。笔名为柏木英梨，有着很高的人气，第一卷有介绍到擅长画凌辱向的十八禁图（本人未满18），其个人的能力也在各界有着很高的评价。同时在剧情发展之下加入了男主角安艺伦也的同人社团“Blessing software”并负责其中作品的角色设定还有原画。和男主角伦也是青梅竹马，从国小就认识，直呼对方的名字，并且熟悉到能知道伦也家里的备用钥匙的隐藏地点，家里人和伦也是很熟悉的关系，因为某个事件的关系




和伦也之间出现了一些隔阂，虽然事件发生了之后平日有来往但是男主角认为两人始终没有和好。

回顾丸户的作品，其中大部分的作品都可以找到不止一位不同类型的傲娇存在，英梨梨便是这些傲娇女主角之一，在动画创作日益模式化的时代，很多人都会倾向于选择一些标新



立异的角色设定来博取眼球，丸户却在这时选择了比较传统的“金发傲娇双马尾角色”作为女主角，让人不得不佩服这种勇气，也不得不承认书中英梨梨很多吃醋生闷气还有因为自尊而被捉弄的可爱表现给读者带来不少欢乐，同时也能让人回想起『女仆咖啡帕露菲』中的花岛玲爱，也再次证明了丸户十分懂得如何描写傲娇来触动读者的情绪。作为青梅竹马，共同的回忆和时间便是优势，然而有时候正是因为共同的回忆之间出现了矛盾导致了两人之间距离不能够进一步缩减，只能够止步不前，有人说过以往的作品中很少有青梅竹马战胜天降系的例子，那是因为实际很多笑到最后的青梅竹马，往往有很多别的属性让你遗忘了她青梅竹马的身份，英梨梨这个角色便在青梅竹马之上增加了很多元素，例如之前所提到的标志性傲娇，还有隐性宅、努力家等特点，虽然本书日常里面经常被诗羽学姐捉弄的英梨梨担任着似乎是搞笑役的角色，但毫无疑问，作为青梅竹马角色的她与伦也之间的关系，在推动剧情发展方面起着很重要的作用。同时作为女主角之一，她与伦也之间的关系也是本书的看点之一。

## 霞之丘诗羽

（霞ヶ丘 詩羽）

黑长直、白色发箍、黑色连裤袜、看起来很文静的一位学姐，时不时口中会说出劲爆的、让人脸红的话语，又时不时会以精准的毒舌让你无地自容。有着与英梨梨并称为“丰崎学园两大美少女”的美貌，入学以来一直拿学年第一的学霸，比伦也他们要高一学年。以笔名“霞诗子（かすみ うたこ）”担任轻小说作家，所写的轻小说『恋爱节拍器』（恋するメトロノーム）由不死川书店的 Fantastic 文库发行共五卷且销量可观。在这部小说的签名会上与男主角伦也相识，在这之后，她与她的第一位粉丝伦也也有了很多关于这本小说创作上的交流，在参考了许多意见，并且将最终卷的原稿都给了伦也看后，诗羽隐藏的心意遭到了伦也拒绝，而且共度一夜的请求也被当成玩笑。因此在这之后诗羽便将男主称呼为伦理君，随着剧情发展加入了伦也的同人社团“Blessing software”并担任剧本创作。







▲霞之丘诗羽

诗羽学姐作为一位可靠稳重的角色，随着剧情的发展，她的另一面不断地披露出来，让人对她更加喜爱，无论是她那时不时散发出色气的举动，还是故意说成容易让人误解的发言，都深深吸引着读者的眼球。黑长直搭配着裙子底下的连裤袜不禁让人分外遐想，时常自称为“伦也过去的女人”的自虐 NETA 也让人哭笑不得。在感情方面的进攻相对于英梨梨等人更为主动和直接（动画中第 0 话尤其能够体现出这一点），也有着正经地与伦也讨论剧本问题并且给出中肯的意见的一面。另外还有工作中的疯狂模式等有趣的段子，同样为小说的日常增添了不少乐趣。插画中的黑丝，似乎也是作者丸户最为喜欢的要素之一，特别是深崎暮人的插画，将这角色的色气最大程度地表现给了读者，让人不禁拍手称赞。该书的第一本 FD 就是诗羽学姐的专场，可见作者对其的偏爱。当然，多面的她在关键时候还是能够担当起本书里面最稳重可靠的角色的，也因为这一点，在剧情发展之上她一直担当着很重要的位置。

## 加藤惠

“一般来说第一卷上封面的就是第一女主吧？”、“诶！什么！那个看起来最土气的单马尾居然是女 1 号？”

没错，存在感弱、平凡、寡言，连名字也很普通，这就是女主角加藤惠的特征。明明是同班同学却没能让人记住名字；明明担任着伦也社团中的女主角，但是一直不知道要做什么。本作中，惠多次改变发型：一开始是短发，然后留长后扎成了单马尾，接着又变成了黑长直。虽然存在感薄弱，往往在主角群对话进行到快结束的时候，大家才会产生“原来你一直在的




▲加藤惠

惠这个角色，与之前丸户喜欢塑造的ダウナー系（Downer）角色有诸多相似之处，惠在一定程度上表现为对外冷淡、平静、表情变化不大，伦也对她的评价中则有“虽然有疑惑但是不怎么担心”、“没有男女之间的紧张感”、“让人能有安心感的救赎角色”。前文也有提到，惠这个角色比较重视社团伙伴之间的关系，给读者一种“有强大包容力”的感觉，是时下有不少人称呼她为“圣母”的主要原因。不过，也有人觉得她是那种有心腹的角色。本书的看点之一，也是在于——在星光闪耀的两名女角色面前，丸户却选择了这样一位平凡的角色作为第一女主，让人不禁对此产生兴趣。但是不得不提的是，在这种刻意塑造出来的平凡感之下，几乎每卷的剧情里，惠的存在感都不低，反而往往在剧情发展的高潮里占据了主动的位置，几次出彩的表现也给人一种眼前一亮的感觉。用通俗的话讲，就是在书中“正妻”的气场时不时就会显露出来。正是因为和她的相遇，让伦也起了制作游戏的念头，仿佛有一种“无论其他人怎么玩把戏也很难撼动”的女主角气场存在。

## 安艺伦也

本作的男主角，同人游戏社团“Blessing software”的制作人兼任副线故事构成还有导演。是资深的御宅族，且能公开地表明自己御宅族的身份，十分热衷ACG，为此能做出许多让人惊讶的举动，也因此付出了很多时间来打工。曾经为了取得动画在学园祭的播放权每天都去职员室去找老师，也因此在学校里有着很高的知名度。与丸户以前描写的男主角类似，行动力很高，只要认定要做的事情就会全力以赴。身为御宅族却能够正常地和很多人交流，惠等




啊。”的想法，但是观察力敏锐，经常能够在问题发生之前就能察觉到事态的变化，一语道破本质。本身不是宅，但是在男主角伦也的热烈传教之下，逐渐学习了很多御宅族相关的知识。和伦也的关系在书中多次被认为是男女朋友，但实际上目前还没有发展到这种状态。对社团的伙伴意识很强，担当女主角的同时也负责检查编写程序的错误。



▲泽村·史宾瑟·英梨梨与安艺伦也

人评价为“交流能力很强的御宅族”。在故事的开头，于樱花飞舞的坡道上遇见了被吹走贝雷帽的惠，在他脑海里，认定这是命运的相遇，产生了制作以惠为女主角的游戏的念头，也是本作一切的开始。

故事一开始，男主角伦也被评价为典型的“消费型死宅”。与一般的恋爱喜剧一样，男主看似是一个废柴一般的死宅，空有一番说辞而看不清自身的高度，说是创作实际是将热门的东西东拼西凑放在一块。当然这也是刚开始放出来的烟雾弹，随着剧情的推动，丸户才慢慢地揭开了伦也更加深层的一面，告诉我们：他并不只是一个单纯的消费型御宅族。伦也在御宅方面敏锐的嗅觉还有强大的行动力，都会让读者们大吃一惊，在书中也被熟悉业界的角色伊织评价其为强劲的对手，在不少剧情高潮情节里，也给我们展现出了这一点。特别是第三卷里的 CM 会场上的那张插图，更是给读者们留下了帅气的印象。在故事的创作方面，也逐渐地从拼凑要素变成了独当一面的创作企划，我们可以看出，本作的剧情发展，也正是安艺伦也的成长过程。曾经也有人说，伦也这个角色是映射了丸户自身。因为丸户原本也是一个消费型的御宅族，通过签名会与作品『久远之绊』的剧本作者小林相识，之后小林阅读了丸户自己创作的同人小说，丸户也以此为契机加入了小林组建的团体“企画屋”。书中的伦也有着与此相似的经历，伦也通过签名会同样以粉丝的形式认识了诗羽学姐，并且在诗羽学姐的帮助之下接触了游戏剧本创作，协助创作之后变成了独立创作，从一个消费型的御宅族逐渐地向一个写手转变。第七卷中，学姐给予了合格的评价，和第一卷中学姐的恶评如潮相比，伦也真的成长了许多。

## 次要角色

### 波岛出海

第三卷开始登场的后辈角色，同样是伦也的青梅竹马，身材娇小却有着发育良好的胸部，拥有很厉害的创作才能，受到了伦也的好评和同样身为同人漫画家的英梨梨的嫉妒，将其成为对手。因为对英梨梨起了竞争意识，加入了伊织的同人社团“rouge en rouge”，之后登场次数较少，在第七卷中提到其升学到了丰崎学园，根据剧情发展，推测可能在接下来的故事中有较多的戏份。



▲波岛出海

## 冰堂美智留

本书第四卷开始登场的新角色，是伦也的表姐。和伦也同时在一家医院里面出生，就读于和伦也不同的学校。根据剧情的发展加入了伦也的同人游戏社团“Blessing software”并担任音乐制作。不是御宅族但是因为某些原因参加了于ACG相关的“icy tail”乐团，会吉他、歌唱以及作曲。虽然登场之后处于社团里面比较重要的位置，但总体戏份并不多，零散地分布到了各卷之中。



▲冰堂美智留




# 作品特色分析及推荐

comment and recommendation

通过了前面的角色介绍，相信大家对角色以及作品应该有了一定的了解，接下来笔者将会结合丸户之前一些常见的写作特色，来介绍本作在写作上的一些特质，以及笔者认为这本书比较有意思的地方。当然有不少地方不可避免地涉及到一定的剧透，请各位读者注意。

## 充满乐趣NETA的日常剧

作为一部分类为恋爱喜剧的作品，日常剧情不可避免地是整部作品的主要构成之一。能否将日常写得有趣，是判定作品质量的标准，丸户也将他作为剧本家的优势发挥到了这上面。游戏剧本的写作上，多以对话为主，一般以对话来牵动玩家的思绪。丸户一方面将故事的要素浓缩在对话之中，只依靠角色之间的对话，就足以让读者能够想象到谈话对象的举动还有心情，甚至能够将千丝万缕的情绪浓缩在一句话之中（这也是游戏剧本和轻小说的区别之一，第一卷也因为这个的关系对话数量过多，导致有不少习惯了轻小说风格的读者不适应，当然这点在后面的几卷有所改善）。不少人熟知的一张长发惠的插图来源于第六卷的彩插，当然很多人的关注点都放在了深崎暮人描绘出来的美丽角色上面，实际上，图上瞩目的其实还有两句话，一句是伦也的主观描述：“加藤は、泣かない（加藤，不会哭）”和最后惠说“わたし、今日は帰るよ（我今天，先回去了）”，这句话虽然还是惠一贯的平静语调，上文也描写了惠是不会哭的，但还是可以很明显地感受到惠对于伦也决定独自应对社团危机这件事上，表现出了悲伤还带有气愤的复杂情绪，这些都是小说里没有明写出来的，这句话也将整卷的感情基调瞬间拖低了。



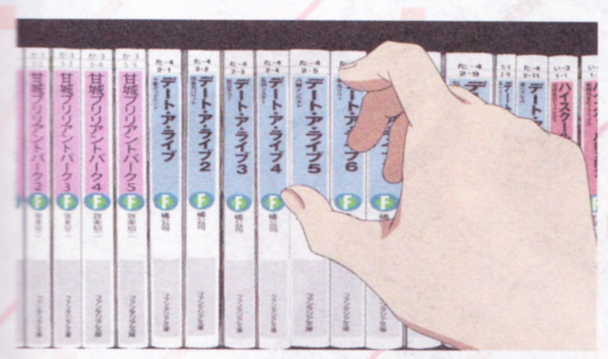
另一方面，在对话之中丸户引用了不少自己过去的作品作为NETA。还有许多剧情的梗也是与他自身的作品相关的，包括不少关于『白露菲』『青空下的约定』还有『白色相册』相关的剧情NETA，让不少冲着丸户去看这本小说的读者会心一笑。当然除了自己的作品以外，其他名作的NETA也是有不少的。根据不完全统计，光是第一卷就出现了多达40处的其他作品NETA，特别在涉及到一些学姐的工作上面，在一开始就不断地通过NETA来给说明增加乐趣，而且降低读者理解得难度。当然，丸户也有使用不少近期作品的NETA来增添相应的活力，但是曾经也是一名宅的他，更多地是举自己比较喜欢的作品。例如伦也喜欢的不少游戏的模式，多数都是以心跳回忆为模板。还有时不时会提到『Slayers（秀逗魔导士）』这部丸户喜欢的作品，就连美智留所在的乐队“icy tail”从乐队名字到成员的名字也是充满了各种NETA。这些NETA，也可以看出丸户非常享受这种描写日常的过程，为普通平淡的日常增添了不少乐趣。此外，本作里也加入了不少丸户对于业界的想法，举比较近期的例子来说，动画里由丸户亲自执导的第0话福利回的开头，就是一边放送女性成员的福利，一边通过学姐和英梨梨的对话，来批判业界依靠发放福利来

博取人气的风气，这种矛盾的反差更让人兴趣不减反增，不由自主地一边笑一边产生一种“你居然还敢说啊 wwww”的想法。

上文中提到了丸户在写本作的时候运用了大量的 NETA，接下来我们就趁着动画化的劲头来看一下动画版里有什么比较有意思的捏他吧。

首先一开始的这些比较商业的和原作一样的富士见文库作品的广告（例如 DAL，甘城，学生会之类的）。

同样作为动画里面伦也家里的摆设，一些挂画墙纸也有不少亮点，还有 MO 的新企划和同为 5PB 的 PSV 游戏。







想必很多人都对第 2 话里面惠在伦也家玩的游戏有很深的印象，前文也提及到了丸户对心跳回忆这个游戏情有独钟，动画里面将原作中玩游戏的这段剧情的游戏画面改成了与心跳回忆接近的一部游戏。




还有一些比较熟悉的游戏场景的引用如下图的里面将动画里面游戏的通关画面改成了 CLANNAD 的标题画面。




第 7 话里的作品标题样式是 NETA 自那朵花的标题。

从对话里面形容的这部作品的人物关系来看是青梅竹马和天降的三角关系（映射英梨梨和学姐）而且这部作品多次出现在了原作里面（包括一开始的马克杯的角色也是这个架空作品里面的），里面的三角关系有人也说是 NETA 丸户的白色相簿 2。






另外还有很多读者都发现的动画里面丸户以前的作品白色相簿 2 的一些捏他。




▲这是动画第 4 话中诗羽学姐的恋するメトロノーム的场景，里面的女主和男主用的 CV 就是白色相簿 2 动画里面的米澤円和水島大宙。

另外就是很多人发现的第 9 话中英梨梨的内衣，和白色相簿 2IC 中冬马 HS 里面穿的是同一款的。



动画中 CM 的会场里面也有不少熟悉的社团的身影。




▲图中应该是 NETA 的著名大手社团翡翠亭

## 看似错综复杂的伏线 却回归原始的王道剧情

恋爱喜剧，在“喜剧”之前首先是“恋爱要素”，言下之意便是要围绕着恋爱展开的喜剧。本作的看点之一，便是社团成员之间的感情去向。表面上看似对立十分明显的英梨梨和学姐占据了主战场，背后也还有女主角惠在不断地表现出正宫立场，但是转头一看伦也已经丢下惠跑去别的城市去寻找学姐了，然后又被突然冒出来的新角色抢去了戏份，这种每人主场的轮流变换让人摸不清到底伦也自身的感情是落在哪位女主角的身上，“最终伦也会选择谁？”也因此成为了不少人热议的话题。还有不少人将丸户之前的作品『白色相簿 2』拉来强行与本作进行比较，从而试图对众人的感情走向进行预测。不料丸户似乎早已料到你们会这么做，导致剧情往往都会往你出乎意料的发展。这里又不得不提起丸户选择一位路人般的角色来当女主角这一点了。丸户对于社团成员之间的感情描写已经到了炉火纯青的地步，他十分喜欢

和擅长于描写几个角色之间复杂的感情。不仅是女主角们对男主角单向的情感，也包括了几位女主角之间的情谊。所以在这部作品中，我们的男主角伦也需要面对的不仅仅是诗羽学姐主动的进攻和诱惑，身后还有一直放不下自尊、不够坦率的青梅竹马英梨梨，以及一直陪伴在身边的惠。此外还有惠和英梨梨之间的友情、学姐和英梨梨之间似敌似友的关系，这些错综复杂的关系纠缠在一起,怎能不让读者不在意呢。

当然恋爱喜剧主题是以日常为主的，除了将日常的对话还有角色的交流描写地十分有趣之外，丸户还格外擅长在日常中插入一定的感情伏笔。拿英梨梨为例，英梨梨这个角色在对话之中，会时不时地暗示自己过去和伦也之间发生的事情所产生的影响，当然这也和前文提到的日常描写经验有所关联。小说连载和漫画连载的不同之处，在于每卷发售的周期不同，轻小说作品里一卷末尾的感情基调可能会影响读者很长一段时间，有很多作者喜欢在每卷末尾加入吊人胃口的悬疑情节，让读者对此又爱又恨。本作则相反，基本上每卷的事件，都会有一个完整的结尾，代表着一个故事的结束。不过，每卷结尾往往很少提及角色之间的感情，反而多数为一个事件结束后，重回日常，给读者带来一种有着前进和希望意味的结尾，也是比较传统的王道结局。包括了丸户后记里面称是第一部完结的第七卷中，前面一度渲染出来的悲伤离别情节，最后仍变成了代表着希望的重新开始。



## 经典台词、演出<br>还有升华基调的高潮处理

在撰写这篇文章之前，担当编辑问过笔者一个问题：你觉得，这部作品是什么吸引了你？笔者脑海中首先便想到了第一卷结尾的场景再现、还有第三卷中伦也和英梨梨的对话。而如今听到这个问题，笔者脑海里将会映现出一幅图，就是第七卷中拿着贝雷帽的惠。如果说前文提到的两个特点是让整部作品优秀的原因的话，最后这一点就是对于笔者个人来说的加分点。一般与熟知本作的朋友讨论的时候，行文特点基本是互相了解的，这时候我们通常就会说出自己所喜欢的场景。发现往往大家喜欢的场景，几乎都离不开本作的一个特色场景——“演出”，小说里好几次出现了诗羽学姐撰写剧本的场景演出，包括了第一卷最后的邂逅场景再现，还有第三卷最后去迎接英梨梨时候的剧本演出，通过对白设计还有一定的服装，再搭配上丸户的文笔，让读者和文中的观众一样深陷其中，让你体验了一种分不清哪里是现实、哪里是幻想的情景，仿佛场景浮现在你的眼前一样。中间不乏不少经典的台词，丸户也在第七卷中的高潮部分巧妙地再现了本作开篇的场景。也正是因为这个场景，才有了本故事的开始，也通过这段演出改变了整卷书的氛围。惠出现在坡道上的那一瞬间，简直是救赎一般的存在，成功地将原本悲伤的基调重新赋予了希望，也寓意着本书第一卷并不是结束，而是一个新的起点。



「你会来买……我的本子？」

「那还用说，当然会。」

所以我同样不会停，也不退让。

「我会搭首班车到会场，排在队伍最前面，买了以后再排到最尾端，再买再排、再排再买。




反复好几趟！买到你完售为止！接着我会到处发本子，推广给熟人……最后更要告诉他们——」

「……告诉他们什么？」

「“其实，我和柏木老师认识喔～～”……就这样！」

一本描写日常为主的书，可能会因为过程十分平淡而很快被遗忘，但一些经典台词的加入就很好地给读者留下深刻印象，并且能够带动整个剧情的发展。笔者个人印象最深的是上文提到的第三卷中伦也对英梨梨的一段话，互相理解的两人虽然没有和好，但伦也最终说出的这番话不仅激励了作为同人作者的英梨梨，也更让读者看到了这两人青梅竹马的羁绊。当然如果能过亲自读过这一卷的话，相信各位会有更好的了解。

## 作者想带给读者什么 读者又会怎么解读

author's explanation and reader's comprehension

到截稿为止，本作已出版到了第七卷。丸户也在后记亲述：小说的第一部已告一段落，笔者阅读小说的时候不禁回想，丸户写这部作品到底想表达的是什么？为什么要这么写？丸户是想描写青春少男少女之间的感情？还是想描写社团的日常？还是在映射当年的自己想描写一部御宅族成为创作家的成长史？笔者个人是偏向于后者的。前文也有提到，书中男主伦也和丸户自身过去的经历有很多相似之处，同样是通过粉丝的关系与知名的剧本作家接触，然后自身开始尝试去创作，并且不断地在创作道路上前进。本书名为『路人女主的养成方法』，但第一部实际上却是伦也的成长过程，从开头那份被诗羽学姐和英梨梨批评得一文不值的所谓“企划书”，到能找到学姐剧本的违和感并且通过努力实现了自己的创作想法，再到自己建立的社团第一部游戏作品大成功，最后自己的新企划得到了诗羽学姐的认可，打了合格的75分，这一切都在诉说着伦也的成长。作为第一部结局的第七卷，突如其来的变化实在是太多，不仅是毕业季学姐的离去，还是两位重要的伙伴在这个时间点选择离开，伦也好不容易做出来让人充满期待的企划却失去了两股重要力量。一个小团体通常在一到两人的离去之后，可能就散了。但实际上，后半卷表现出来的气氛却没有这么伤感，最后伦也帅气的发言，也让读者感受到了他继续创作的决心，更加期待第二部的他会有怎样的成长。这里让笔者想起了杉井光的一部作品『离别的钢琴奏鸣曲』里最后乐队里面的吉他手和贝斯手离队后的情节，即使被拔去了翅膀，但是依然依靠着双脚站立。同样，失去了重要两人的“Blessing software”也不会因此停止前进，让人更加期待伦也在下一部是怎么创作他的新企划『冴えない彼女の育てかた』，同时期待伦也会有多大的成长。第一部虽然结束了，但对男主角而言更是一个新的开始，不清楚丸户是不是有着相似的经历，但是结果看来应该也和书中的伦也一样没有停止创作的脚步了吧。

当然，俗话说一千个读者就有一千个哈姆雷特，以上的不少想法都是基于笔者本人的主观所带来的感想。有不少读者是将关注点放在了女主角之间的党派之争上，享受着丸户描绘的这个错综复杂的小团体感情，当然如何去享受一个作品是和读者自身有关的，每个人对相同的内容都可能都会有不同的阅读体验，如果你对日常喜剧有兴趣，或者是丸户的忠实粉丝，亦或者对这类创作类题材感兴趣的话，不妨去试着读一下这部作品，感受一下丸户给你带来的新体验，或许你能发现到更有趣的内容也说不定哦。▲






# 热门的冷门的宅的腐的

HOT UNPOPULAR OTAKU YAOI

## ——"这本漫画真厉害！"2015榜单大扫描

THIS COMIC IS AMAZING!2015 LIST RESEARCH

■文/K52 ■责编/稗田 ■美编/塔里



# 2015 漫画大盘点

2014 年度是日本漫画强势回暖的一年，由漫画改编的动画和真人影视剧作品无论是数量还是品质都大幅超越近几年呼风唤雨的轻小说，重新成为动画改编剧本的最重要来源。在这样的背景下，2014 年宝岛社的“这本漫画真厉害！”票选自然受到了格外的关注。“这本漫画真厉害！”大赏历年的关注度虽然不如轻小说和推理小说部门来得高，不过随着大赏奖金提升至 800 万日元并附带单行本版税的诱惑较往年有进一步提升，作品质量也水涨船高。虽然上榜的绝大部分作品都不是连载于大手漫画杂志的所谓“主流漫画”，但对于真正喜爱漫画的读者们来说，“这本漫画真厉害！”的榜单某种程度上说是一张指明了新大陆方向的海图。

——编者按

日本宝岛社每年都会推出当年的出版物“真厉害”榜单，题材包括漫画、言情小说、轻小说、推理小说等畅销的书籍，每个门类都会细选出来自大众投票的前 20 名书籍加以点评和推荐，在日本业界也相对比较权威。这次的『这本漫画真厉害 2015』公布了 2014 年出版的漫画经读者和专业评审评选出来的的前 20 名，又因为分为男性读者组和女性读者组投票，共计 40 部作品。就结果而言今年的作品没有去年那么热，有些是偏冷一点的，而且看起来是秋田书店扬眉吐气的一年，对于国内的读者来说，可能有很多不那么熟悉的名字出现，所以呢，撰写本文的目的就是扫一扫今年的 40 部作品，让大家方便寻找自己有兴趣的来看，或许还能发现一些被埋没的冷门佳作。不过，笔者要在此表示歉意的是，有部分作品目前暂无途径可以读到，故文中就略过了。

## 男性读者篇

1. 大今良时『声之形』
2. ヤマザキコレ『魔法使之嫁』
3. 田岛列岛『不让小孩子知道』
4. 龙田一人『福岛第一核电站劳动记』
5. 山田参助『あれよ星屑』
6. 津原泰水『五色之舟』
7. 三浦健太郎『巨人战争』
8. 森薰『雪莉・麦迪森』
9. 三部敬『只有我不在的街道』
10. 柏木晴子『健康的、文化性的最低限度的生活』
11. 田中雄一『田中雄一作品集 まちあわせ』
12. 小畑健『杀戮轮回』
12. 石田スイ『东京食尸鬼』
14. ゆうきまさみ『白暮的编年史』
15. 高野莓『Orange』
15. 古馆春一『排球少年』
17. 田中芳树 / 荒川弘『亚尔斯兰战记』
17. tie『How Are You?』
19. 新田章『玩在一起』
19. 藤原ここあ『魔法少女与恶曾是敌 人』

### 『声之形』……大今良时

『声之形』的登顶是很多人没想到的。虽然从题材和人文关怀上来说这部作品是一部特立独行的好例子，但是从短篇扩张到连载之后，其实还是有不少地方暴露出了大今良时作为一个新人作者还有很多的不足之处。




▲『声之形』(聲の形)

不过这个题材还是非常的讨巧，故事的发展也在情感煽动的部分做得相当不错，人气水涨船高，其实是情理之中的事。再加上讲谈社趁热打铁，在漫画完结之际宣布动画化而且直接上剧场版，一时间也成为话题，拿下人气投票的第一名，总算是名至实归了吧。

### 『魔法使之嫁』……ヤマザキコレ

第二名的这部作品则是值得力推的。ヤマザキコレ是画同人出身的新人漫画家（但没有组建过社团的纪录），只不过同人志时期也是自己做原创，包括这次上榜的『魔法使之嫁』是她在同人时期发表过的作品，想必是被编辑发掘了，得到了连载机会。

ヤマザキコレ以前就非常爱画“人外 X 少女”的题材，这部作品也是如同大家所看到的，男主角（？）是一具看起来像是山羊或者恶魔的骷髅，女主角则是看似普通人类却有着夜之爱女的血统。这部作品的世界观以及设定非常奇特，作者用想象力展开了一个平行的幻想世界，然而讲述故事的方式却非常清淡，虽然在作品中是发生了很多不得了的事，但阅读感却

▲『魔法使之嫁』(魔法使いの嫁)




是安静的。大骷髅的设定比起同人时期的多愁善感一下子变得十分地霸道总裁，但简直迷死个人！女主角智世的点滴变化也十分让人感动，从自弃的少女变成养成系的新娘，渐渐学会了表达出更多的感情，越看越可爱～！

单行本刚出第二卷，故事展开度还不够，可以养肥点再看。

## 『不让小孩子知道』……田岛列岛

这部作品能拿到第三是让人有点意外的。只有上下卷的小品级别的作品。但看过之后有点懂了。现在流行的“情怀”一词，可能在日本也正风靡吧。田岛列岛的画风是简单到不足以吸引人的，这部漫画的画风和分镜方式都比较像老式的多格漫画，故事也是简单的 boy meets girl，朔田和门司在屋顶相遇，因为共同的宅话题成为了朋友，一个暑假过后，两人喜欢上了彼此。简单明快，20 话完结的故事，每话一个小短篇。




▲『不让小孩子知道』（子供はわかってあげない）

但故事本身还是很有趣的，味道很足。只是中学生的故事，却并不单单只限于学校里的情节，相反，很日常也很生活化，就像是日本随处可见的小镇里随时可能发生的事一样，有真实感。男女主角的感情积累完成得非常自然，从头读到尾的阅读感十分好。

## 『巨人战争』……三浦健太郎

放着『剑风传奇』的大坑不去填，反而来挖了个集中连载的小坑，而且跟近年大热的『进击的巨人』撞题材——刚知道消息的时候多少让人觉得“三浦老师你在搞什么啊？”，但看完这只有全一卷篇幅的单行本之后，感想就是“不愧是三浦！”。即使跟热门作品撞题材，但无论是画面、气势，还是世界构成以及想象力都是碾压级的，非常有趣，好看！三浦自己有在扉页说希望以后有机会的话继续画后面的故事，但权衡一下还是求您先填了『剑风』的坑吧！






▲『巨人战争』（ギガントマキア）







▲『雪莉·麦迪森』（シャーリー）

## 『雪莉·麦迪森』……森薫

不夸张地说，森薰画的女性有把人掰弯的魅力。无论是肢体，还是风情，都充满着女性美。这样的森薰老师特别钟情于英国的女仆文化，她的成名作也是代表作的『艾玛』就曾经让很多人做起了“好想要个女仆啊”的美梦——当然，并不是废萌里那种喊着“ご主人様？”那样随处可见、毫无特点的女仆，而是真真正正的维多利亚英式女仆。在『艾玛』之后，森薰画了一本单卷的小女仆漫画，就是『雪莉』了。服侍女主人的小女仆的日常生活整个萌得人神魂颠倒，但大概因为刚刚画完『艾玛』所以森薰老师没有将这部作品继续下去，而是挑战了新的题材『姐嫁物语』。

然而森薰老师的女仆病怎么治得好呢！连载艾玛期间，她还在偶尔出一次的草稿素描本上搞了个小的女仆漫画连载，笑谈“自从『姐嫁物语』开始连载后，各方人士都十分担心：‘你不画女仆会不会死啊？’”于是，大概也正因如此，在『姐嫁』的连载期间，她忙里偷闲地画完了『雪莉』时隔多年后的第二卷，既满足了她自己画女仆的欲望，也让等得望眼欲穿的读者们甩着口水就冲了过去“噢噢噢，小雪莉回来了！！！”

## 『只有我不在的街道』
三部敬

上榜的唯一本格推理，到目前为止的连载都十分精彩，但事先提醒的是，三部老师有烂尾前科，所以对于这次的作品即使喜欢也请不要掉以轻心。

一开始是有点慢热的，第一话的开头太长以至于容易让人误会这难道是一部无能漫画家的奋斗史？但当男主路遇一场车祸后，整部作品的氛围就变了——男主有超能力，一旦面前要发生什么悲剧的时候，他的时空就会倒转到事发前，他必须找出是哪里不对，从而制止悲剧的发生。他将这种能力称之为“再上映”。回溯到男主的儿时，他之所以形成了这样的人生主要是因为小学时候他所在的城市出现过连续诱拐杀死小学生的事件，受害者有他在意的女同学，而被捕的凶手则是他认为绝不可能是凶手的大哥哥。

在一边回忆当年一边铺陈男主现在的日常生活的过程中，男主的妈妈遭到了杀害，而凶手则应该是当年连续杀人案的真凶！并且这位真凶还巧妙地把男主栽赃为弑母凶手。男主危急之中发动了能力，一口气回到了小学时代的悲剧发生之前……然后就此展开了尽自己所能阻止所有悲剧发生并且揪出真凶的历程……

到目前为止的连载都有绝妙的悬念设置，虽然有超现实的因素在，但也有不少现实主义的温情，随着男主线索掌握得越来越多，真凶的面貌似乎也快要出现在大家眼前了……不过还是那句话，鉴于作者有前科，真凶的设置决定这部作品是烂尾还是神作，所以建议完结后再追或者先观望。



△『只有我不在的街道』(僕だけがいない街)

## 『健康的、文化性的最低限度的生活』
柏木晴子



△『健康的、文化性的最低限度的生活』(健康で文化的な最低限度の生活)




▲『杀戮轮回』( All You Need Is Kill )

特别现实系的青年漫画，也算是柏木晴子擅长的范围。一直被人说天然的义经惠美留考取了公务员，却被分到了福利保健部生活课，不知道自己将要从事什么样的工作的她，从零开始，认识起了这门职业……

日本宪法规定，全部国民都享有过着最低限度的健康、文化性的生活的权利，而惠美留他们课所要做的工作就是经常去拜访那些日本的生活困难低保户，看看他们生活过得如何，有没有什么需要，以及为一些孤寡老人或者孤儿做一些必要的工作。

我们往往能在动漫作品中看到不少富足的日本人的生活，这样的仿佛是“另一个世界”的日本人的生活几乎是第一次见到。不过，很多日本人也很难想象跟他们生活在同一个国度的人却过着跟自己那么大差别的生活吧。对于日本社会底层人民的现实想要了解的人推荐。

## 『杀戮轮回』……………… 小畑健

这一部倒是不用多费笔墨介绍，平时经常去看电影的一定不会错过去年的经典科幻大片『明日边缘』，没错，小畑健的这部上下卷的漫画跟『明日边缘』系出同门，都是改编自樱坂洋的小说，只不过相对于电影，漫画版更加忠实于原作。想要看到和电影不一样的男主角壮绝的命运，大可选择漫画一饱眼福，毕竟小畑健的漫画画面的表现力是无可非议的上等。虽然两卷漫画的篇幅是对小说原作进行了相当大程度的浓缩，但也没有失去作品本身的精髓，值得一看。




## 『Orange』……………… 高野苺

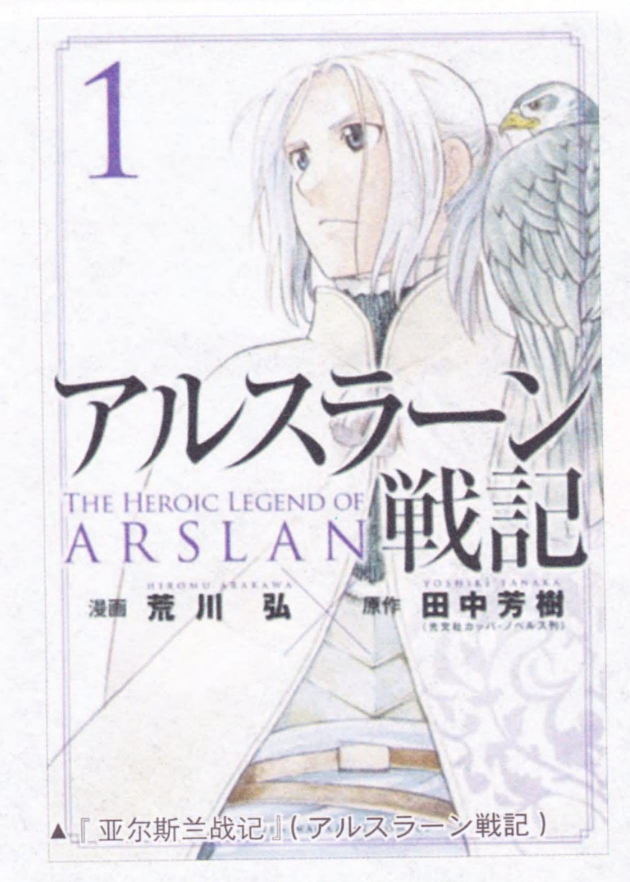
这倒是让笔者非常意外的一部上榜作品，因为『Orange』是完全的少女漫画，居然堂而皇之打入了男性的票选榜单。作者高野苺出道的时候是很有话题性地作为现役女子高中生漫画家华丽登场的，而且『Orange』这部作品最初是在集英社的『月刊玛格丽特』上连载。但高野苺很快因为健康崩坏而不得不休载，在休息了一年之后，宣布移籍双叶社的『月刊Action』重新连载。虽然具体的经纬不得而知，但高野苺自己在个人网站上说了各种感谢双叶社的编辑，在她卧病期间也一直支持着她等待着她，所以作为报恩她决定来双叶社连载之类的话。加之集英社一贯的冷血做法，让人不由得想象是不是集英社看她卧病不能画就将她抛弃了呢……

故事本身是感动系少女漫画，宣传上说的SF是有点言过其实，不过是高二的女主收到了十年后的自己寄来的长信，告诉她此时她喜欢的转校生将在未来死去，希望无论如何都要拯救他。概括起来虽然简单，但青春也正是如此啊，单纯明快地喜欢谁、想要和谁在一起、同伴们的友情和并不无聊的日常，也许正是因为作者年轻，所以才能把这些青春的真挚的感情描绘得如此动人。明明是泪系的少女漫画，却获得了这么多男性的好评呢。


▲『Orange』

## 『排球少年』…………………… 古馆春

并列第15位的“小排球”的上榜也是这么的理所应当，即便没有动画化效应，每次新刊的销量都能刷榜。在『黑子的篮球』完结后，JUMP上的运动类漫画的新巅峰。而且应该会达到一个新的高度。没有任何奇招怪技，完全实打实的排球作品，踏踏实实地靠铺陈剧情来吸引读者，这么诚挚的作者现在也算是少见了。而且古馆春一不仅在内容上精雕细琢，也在画面上时不时做一些新的挑战和尝试，很多小细节看得出作者的努力和思考，这也是让人对这部作品容易有好感的原因。



▲『亚尔斯兰战记』(アルスラーン戦記)

## 『亚尔斯兰战记』…………………… 田中芳树／荒川弘

消息刚刚出来的时候便是惊天大合作，把田中巨坑的小说交给劳模牛姨，真不怕牛姨等不及自己给画个结局？事实上牛姨还真是这么干的！

漫画第一卷里牛姨就加入了不少原创的情节，不过是用我们熟悉的少年漫画的方式让我们了解了人物梗概，牛姨笔下的亚尔斯兰王子未必是我们当年看小说时候想象中的那个样子(毕竟大部分读者可能还是对天野喜孝那妖得要死的画风有深刻印象)，但他是属于牛姨的，活生生的亚尔斯兰。故事虽然还是往我们熟知的那个故事方向走去，但看的时候，已经是期待一部全新的作品的心情了。这一点，连原作者田中的心情都是一样的。在访谈中他也说他非常惊讶于牛姨对他的作品的再创作，甚至称赞牛姨的表现在他之上，非常想看到漫画的后续——所以你倒是把坑填完先啊！



▲『玩在一起』(あそびあい)

## 『玩在一起』…………………… 新田章

这一部倒是完全的青漫范畴，从宣传语就能看得出来。“‘和各种不同的人H是不行的’，到底是谁规定的？”女主角小谷是个没有什么节操概念的女子高生，她觉得做爱是很舒服的事，为什么不能和别人做爱呢？她和很多不同的人都有肉体关系，会玩各种play，有时也会收钱，她只是单纯地觉得这样很快乐，没什么不好的。比较可悲的是男主山下，他就是无可救药地喜欢上了小谷，他就是觉得这个女孩子好可爱，我好喜欢。两人也是从肉体关系开始的，山下提出跟小谷交往，希望她以后不要再跟别人发生关系了，但小谷却并不理解为什么一定要交往，为什么一定不能和别人做爱。山下在烦恼的时候，找小谷唯一的好友横井商量，但一来二去，横井发现自己喜欢上了优柔寡断的山下。在友情与爱情的夹击下，横井逼迫小谷和山下交往了。但并不非出于爱的交往不可能持久，小谷虽然拒绝掉了大多数做爱的邀约，但仍然在和别人约会的时候被山下发现了，山下虽然悲愤，但也明白自己喜欢的就是这样的女孩子，是知道她是这样的人也无可救药地喜欢上了她，所以没办法怪她，自己接受不了只有分手一途。但心理上山下还是忘不掉小谷，而小谷，也在身体上忘不掉山下的温柔……渴望爱的少年和不懂爱的少女，最后是不是能走到一起？

很难说这本书有没有的道德问题，一方面在我们传统的价值观里滥交是不对的，但就是单纯地喜欢做爱而且在对自己的身体负责的情况下处置自己的身体也没错啊？小谷单纯得有点可怕，把做爱当成是洗衣服吃饭一样平常的事情来看待，但在她的逻辑里，她的确没做任何坏事，她也没有故意地去伤害任何人，她只是想随意地使用自己的身体而已。只能同情山下了，爱情没有道理，喜欢上这样的女生，又无力去改变她，爱也不是不爱也不是，对两人都是迷局。标题直译为“一起玩”，可爱却不是那么轻松的事啊。



▲『排球少年』(ハイキュー！！)

▲『魔法少女与恶曾是敌人』(かつて魔法少女と悪は敵対していた。)

## 女性读者篇

1. 阿部共实『小千有点不够好』
2. 东村明子『东京败犬女』
3. 池田理代子『凡尔赛的玫瑰』
4. ちゅん子『我太受欢迎了该怎么办』
5. 椿泉『月刊少女野崎君』
6. 森本梢子『高台家的成员』
7. 东村明子『写写画画』
8. 入江喜和『たそがれたかこ』
9. 高野文子『ドミトリーともきんす』
10. 梅田阿比『クジラの子らは砂上に歌う』
11. 水泽悦子『ヤコとポコ』
12. ハシモト/松驹『尼采老师～领悟世代降临便利店』
13. 木尾士目『Spotted Flower/斑目与咲的幸福生活』
14. 大谷纪子『すくってごらん』
15. 育江绫『あなたのことはそれほど』
16. 吉田秋生『海街 diary』
17. 将良『思春期 bitter change』
17. ウダノゾミ『田中君总是如此慵懒』
17. 菅野文『蔷薇王的葬队』
20. おざわゆき『あとかたの街』

### 『魔法少女与恶曾是敌人』

藤原可可亚

画风乍一看像是少女漫画，但仔细一看杀必死却不少的藤原可可亚代表作是『妖狐X我SS』，很难界定到底是少年还是少女，但反正女性读者眼里看见了忠犬，男性读者里看见了平胸巨乳各式各样的萌妹子，各取其好，倒也相安无事。在妖狐连载结束后，藤原开的新连载这次是萌系搞笑四格了。女主角集天然、巨乳、贫穷、娇柔等属性于一身，还是个魔法少女，这种设定简直就是单纯的元素堆砌。男主则是恶之军师，是黑暗势力里有智慧有力量还腹黑甚至高大帅气的存在，却偏偏拿要来打倒他的魔法少女没辙，再次上演笨蛋魔法少女被恶之军师宠溺得没边的日常搞笑喜剧。老实说，魔法少女身边那个QB似的坏天使和恶之军师手下一直憧憬他的小弟都比男女主角有趣多了……打发时间不妨一看，相当没有营养的四格。




### 『小千有点不够好』

阿部共实

女性榜这边第一名算是大爆冷，而且也是部单卷完结的作品，获选前知道的人可能都非常少。没买单行本也没看到有肉，但第一名空着也未免太囧了，于是就搜集了一下日本亚马逊上的一些评价看了一下，给予高评价的人非常之多，直呼杰作的也有，“会让人思考的书”、“让人感动流泪的书”，即使是只给三星的也评价作者的漫画构成十分牛逼，深层描写也十分牛逼，总之是“推荐给处于思春期烦恼不断的年轻人们”。阿部共实作为一个新人作者获得如此高的评价，十分了不起。







▲『小千有点不够好』(ちーちゃんはちょっと足りない)

## 『东京败犬女』
东村明子

东村明子去年很忙，同时三部连载（两部上榜），『海月姬』也宣布电影化，人生算是一个巅峰了吧。但她去年开的这部新连载、仅凭 4 话就拿到榜单第二位，描写的却是年纪不大却沉浸在人生失意当中、只是一味地说着“如果当初如何如何做就好了”的负犬女人们。

主角伦子已经 33 岁，和两个闺蜜同样都是未婚，而且长时间都没有谈过恋爱了，虽然努力工作但也没有什么特别大的成就，所以空闲时间三个人就常在一起喝酒，抱团取暖，谈论一些“如果我怎么怎么做了，那就如何如何”的话题，也觉得日子这么过是还可以的。直到她写的剧本被年轻闪耀的新星模特儿否决，不甘心的伦子却在酒精的作用下稀里糊涂地跟这位男模上了床……剧情的发展目前还很缓慢（刚出第六话），但伦子这样无论工作还是恋爱都不顺利的 30 代女性的处境，以及东村明子犀利的台词简直可以让整个日本差不多处境的职业女性都为之一震，纷纷觉得膝盖中了一壶箭，所以 4 话以后为了『海月姬』的宣传而停载的时候读者要求复载的来信如雪片一般砸向编辑部。

这部作品如果能引进，可能国内的女性读者膝盖中一壶箭的人也不会在少数……现在职业女性的一些困境在哪个国家都一样，而会给自己找的借口也都不分国籍的惊人相似。不过东村明子没有一味自虐，即使如此伦子也还在努力生活，想让自己变得更幸福，她也在突如其来的变化之中不断反思自我，想要找到新的方向，女人就是这样，既脆弱，又坚强。

推荐给有一定岁数的职业女性看，这部漫画，恐怕不是少女能看懂的。



▲『东京败犬女』（東京タラレバ娘）

## 『凡尔赛的玫瑰』
池田理代子

『凡尔赛的玫瑰』的确是 40 年前的已经完结的经典作品，这次上榜的是去年出的新刊。

没错，是新刊。不知道是什么契机，总之池田理代子老师画了四个相当于番外的短篇，



▲『凡尔赛的玫瑰』（ベルサイユのばら）

收录成一册，但却标的是作品的第 11 卷。从日本亚马逊看来，购买的人群绝大部分是作品原来的老 fans，毕竟即使有点不同了，但池田理代子的画风在现代还是比较行不通的，就内容来看，也只能推荐给原作饭看了……

## 『我太受欢迎了该怎么办』
ちゅん子

从设定上看，简单粗暴地概括似乎就是“玛丽苏少女漫画”而已：肥胖腐女花依每天以 YY 学校的帅哥们为精神食粮，结果在自己喜欢的二次元角色死亡后大受打击，一星期躲在被窝里不出来却瘦成了一条闪电！啊不，一个超绝

▲『我太受欢迎了该怎么办』（私がモテてどうすんだ）

美少女！结果她之前 YY 过的帅哥们都被她吸引了目光，开始了为了争夺她的明争暗斗……虽然够扯淡也够玛丽苏了，但实际看起来却相当愉快，女主是个宅也是个腐的设定其实超能让女性二次元爱好者有同感吧，而外貌协会的帅哥们从被女主的外表惊到，到最后连肥胖的她也能喜欢的心理变化也是一个看点，四个不同个性的帅哥在展开各自的故事的时候，作者还不忘女主的属性时不时给点杀必死，这部漫画简直能卖的要素满点啊！大红到宣布动画化也不奇怪了。




## 『月刊少女野崎君』

椿泉

二度上榜的『月刊少女』是靠着动画化效应。必须承认动画做得挺好的，把原作的角色和笑点都做得很到位，有些地方甚至青出于蓝，所以看过动画之后成为漫画新读者的人肯定也不在少数。是谁都能获得乐趣的好漫画。




▲『月刊少女野琦君』（月刊少女野崎くん）

## 『高台家的成员』

森本梢子




▲『高台家的成员』（高台家の人々）




差点就要被看轻的优秀作品。因为第一话的开头实在是太平凡了——长相平凡的木绘在一家大公司里做着平凡的工作，每天无所事事只会在脑内开妄想小剧场。有一天，公司空降了一位王子般的上司，有英国血统的碧蓝眼睛、牛津大学高学历、英俊无比的高台光正。多么标准的灰姑娘遇见王子的开头啊！一瞬间对这样的作品被推荐有点失望的我，还以为这部作品的卖点就是女主那算得上天马行空的妄想呢——木绘的想象力实在是太丰富了，看到英国血统的上司就能想到他带着特别英国风的管家营救遇到危险的公主（自己），看到络腮胡子的秃头胖子会想起阿拉丁神灯的灯神，让人忍俊不止……咦，等一下，那个跟笔者一样看着木绘的妄想"噗"地一下笑了的是谁？！男主角？！

原来高台家的成员，都有从祖母那遗传的读心能力！

在超能力的种类里，"读心"算是入门级的一种。但我们也看过无数作品，比如『琴浦小姐』，有这样能力的人其实很痛苦，不想听的也听得到，被人知道了就会被疏远等等。跟大部分故事一样，高台光正对自己的能力也并不喜欢，甚至曾经觉得自己不可能真心喜欢上谁了。但当那一天，木绘奇想天外的妄想偶然地撞进了他的脑海，当他开始渐渐变得在意起一脸晃神的她又在妄想些什么，他突然发现，好像是喜欢上这个每天妄想的单纯女孩了。

会读心的人啊，一定要找个会想象的人为伴，这样才会一辈子都过得有趣哦。

主线虽然是光正和木绘，但光正还有一个妹妹和一个弟弟，高台家的人们都有读心的能力，围绕着他们发生的既搞笑又温柔又感动的故事，大受欢迎是名至实归。

## 『写写画画』

东村明子

东村明子自传式的漫画，讲述她学习绘画的过程。虽然从高中起就立志要当一名漫画家，但为了艺考得先从素描开始学起，于是在家附近的画室，在魔鬼老师日高健三的高压之下学习着绘画，好不容易考上了艺术大学的油画系，却因为压力反弹放松得过分，大学四年几乎都没有在绘画方面有什么进步，也没在画漫画，更不敢跟自己的恩师说是为了画漫画才学的画画。但是，无论她是什么样的人，怎样画画，她的老师日高都始终把她当作是自己的学生，管教她，鼓励她，希望她能走上艺术的道路。这部"漫画"的结局其实我们已经看到了，那就是东村明子的确成为了一位漫画家而不是油画家，她也成功地获得了许多的荣誉，包括这次榜单作品的二次上榜。但漫画里有着抹不去的沉重，日高老师也有 flag 的影子，并不是能让人看得轻松的漫画。因为是自传，所以其中的经历大部分是真实的，包括东村当年的不懂事和自暴自弃也是真的，同样，日高老师对她的不放弃，也一定是真的。




▲『写写画画』（かくかくしかじか）

虽然不是讲述有趣事情的漫画，但东村擅长的搞笑方式在这部作品里也存在，而且我想，这也是一部能让人反思以及让人怀念的漫画，关于青春期的自己，和自己的老师们。

## 『不惑之年的隆子』

入江喜和

非要说的话，这大概是在国内 100% 卖不出去的漫画吧。45 岁离婚一次有一个女儿（丈夫抚养）的片冈隆子跟自己年迈的母亲一起住在家里开的老式公寓里，白天去餐厅的后厨帮佣，干了 6 年只能做切菜洗菜的工作。到了夜晚会在被窝里突然哭泣，因为想到自己的人生。

为了散心，半夜隆子到河边散步，遇见了奇怪的大叔，在大叔那里听到了奇怪的广播，突然被广播中的歌声吸引了，从此掉入了名为“谷在家光”的偶像的深坑。

没错，这就是一个讲述 45 岁的大妈如何沉迷偶像却有了恋爱的心情让自己焕发出光彩的故事。在中国根本找不到共性的题材……加上入江喜和那说得好听是个性说得难听就是要多难看有多难看的画风，很难找到推荐对象。

千万别被封面的小清新风格骗了，这是一个有抬头纹的 45 岁大妈迷恋偶像的故事的青年漫画。



△『不惑之年的隆子』(たそがれたかこ)

## 『尼采老师～领悟世代降临便利店』

ハシモト／松驹

基本算是冷笑话漫吧。原作松驹以自己在便利店打工的亲身经历为内容更新着自己的推特，因为太有趣了而大受欢迎最后改编为了漫画。主角不是松驹自己，松驹在漫画里虽然有出现不过是个吐槽役，主角是标题里的“尼采老师”，尼采老师因为在培训时被教导“顾客是上帝！”而回嘴“上帝已死（哲学家尼采名言）”而得名，经常说出一些颇有哲理但身为便利店店员不该说的话。而便利店里的彩票前辈、经常来的个性常客、后来登场的黑道背景的打工大学生……怪人云集的便利店里的日常。



△『尼采老师～领悟世代降临便利店』(ニーチェ先生 コンビニに、さとり世代の新人が舞い降りた)

有趣的点是有一些，不过整体来说还是算不上特别好看，大概因为原作也只是想到一点是一点的细碎的日常，所以没有连贯性显得比较松散吧。除了搞笑的梗以外，偶尔也有一些便利店里的温情故事，跟其他的故事味道完全不一样。打发时间可以看的短漫，不知道为何会受到女性欢迎……

## 『Spotted Flower／斑目与咲的幸福生活』

木尾士目

这作在女性读者这边上榜也挺奇怪的……明明是宅男喜闻乐见的屌丝逆袭题材啊？！在『现视研』里，原本一点不宅的宅男女神春日部与外貌协会会员和宅女男神的高坂交往了，但豆芽菜死宅斑目一直暗恋她，从暗恋到说破，从学生到社会人，『现视研』里都已经上演了，甚至动画化都做过两部了，没想到最后的最后，



▲『Spotted Flower/ 斑目与咲的幸福生活』

斑目还是娶到了春日部……不能说是童话，简直是神话了。这本单本完结的作品，都已经是两人的婚后生活，一上来就是春日部已经怀孕快要生了，而且还有孕妇勾引宅男的情节（喂）！

不过捏他一堆之下，这两个人还是真真正正地幸福地生活在了一起，即使是个宅男，但春日部还是被斑目真心地爱着的，可能就是这一点让很多女性心有戚戚吧。

## 『海街 diary』

吉田秋生

同样是连续上榜也理所应当的好漫画。海边小城里的人间活剧。亲情、温情、友情四溢，不同年龄的四位姐妹各自的故事，都透着浓浓的温暖情意。吉田秋生的笔力从来都是不在画面而在情感，这部尤是，可以说是她所有作品里的一个巅峰。已经宣布了电影化的消息，这的确是更适合做成真人影片多于做成动画的故事，相当相当值得一看。






▲『海街 diary』

## 『思春期 bitter change』

将良

榜尾出现三部作品同居第 17 位的情况。本作是这次上榜的所有作品里从内容上最让笔者感到意外的作品。乍一看会觉得是司空见惯的漫画：有那么点小清新的画风，小学四年级的小男孩与小女孩意外相撞，灵魂互换了，只能顶替对方各自回家，寻找换回来的方法。

魂穿这种题材真是被人写过一万遍了怎么看都是个烂梗，但这本不一样的地方是，你看了他们魂穿后的日常，从小学，到初中，到高中，时间跨度越来越大了，这两人还没换回来！

越往后看，小清新的印象就越被粉碎，因为越来越现实。小学时候男生女生差异不大还好说，到了初中，男生女生之间的相处方法就开始变得不一样，而且，在男生身体里的女生第一次经历梦遗、在女生身体里的男生第一次月经来潮，都现实到有点痛了。而到了高中，初开的情窦只能自己和泪吞咽，因为身体不对啊。更头大的是，出路的选择……大学？社会？要是一辈子都这样换不过来，要怎么办呢？

作者可能真的只是在想象魂穿的人们要是穿不回来日子要怎么过吧，不过看着的我们，只能替他们心疼得胃疼了。

## 『田中君总是如此慵懒』

ウダノゾミ

槽点奇多的四格漫。田中君的懒癌无药可救，太田的妈妈性格使得他担负起了照顾田中君的责任。这个漫画的所有故事都旨在表现田中君如何竭尽全力地偷懒，而太田君和周围的人们只能无奈包容……轻松有趣，谁都能看的懒洋洋系四格，而且对于腐女来说是现成的好CP可以腐，所以女性向这边人气高一点。




▲『思春期 bitter change』（思春期ビターチェンジ ）




『…慵懒』（田中くんはいつもけだるげ）

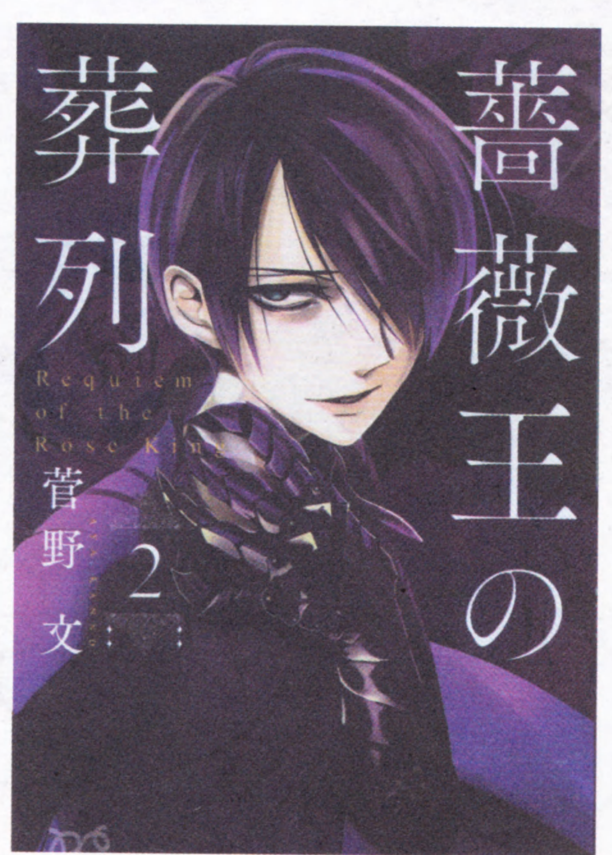
## 『蔷薇王的葬队』

菅野文

这部漫画总结起来只有四个字：贵圈真乱。

这是为了致敬莎士比亚诞辰 450 周年，把莎士比亚戏剧『亨利六世』和『理查三世』糅合在一起的改编作。在菅野文的笔下，理查德（理查三世）是一个有着双性身体的恶魔之子，但在英法战争过程中，阴差阳错地同时被亨利（亨利六世）和他的儿子爱上，但理查德有非常严重的恋父情结，而他的父亲是被亨利的妻子玛格丽特（安茹的玛格丽特）杀死的；理查德的哥哥爱德华（爱德华四世）在父亲死后继承了王位，并且沉迷于伊丽莎白（伊丽莎白·伍德维尔）的美貌，然而伊丽莎白是因为自己的前夫是被理查德杀死的而想向以爱德华为首的约克王朝的子嗣复仇……因为娶了伊丽莎白，爱德华惹恼了重臣内维尔，内维尔意欲谋反，可是内维尔的女儿安却爱上了理查德想要嫁给他……

还没被绕糊涂的也不用看了，虽然加入了诸多禁忌的元素，这部漫画依然是除了“贵圈真乱”就没别的意思了。▲




▲『蔷薇王的葬队』（薔薇王の葬列）




INFO

游戏名：ソレヨリノ前奏詩
中文暂译：在那之前的前奏詩
出品：minori
原画：sata，柚子奈ひよ，水野早桜
剧本：御影，鏡遊，伝野てつ，花見田ひかる
音乐：天門，柳英一朗
发售日：2015 年 2 月 27 日

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

# 从终结到永远的距离

## ——minori 新作『ソレヨリノ前奏詩』

## 引言 Foreword

走过动荡的2012年，转变的2013年，minori在去年——也就是2014年也过得并不安稳。去年年初，『12の月のイヴ』发售的时候，社长兼制作人酒井伸和还高调地谈论着公司未来的计划和展望，谈到今后会同时展开两条战线，一条一如既往地以王牌写手御影为核心展开，而另一条则更多培养新人。可是不过几个月minori官方网站上就放出了几位核心成员离职的消息，其中还包括一直支撑着minori的御影和深得酒井信赖的招牌画师庄名泉石。而这消息没过多久，玩家们还在猜测minori今后去向的时候，minori就公布了新作『ソレヨリノ前奏詩』。这款作品中，我们没有再见到画师庄名泉石，新加入的水野早桜多少让玩家有些无法适应，但以往的剧本核心御影和镜游依然镇坐在剧本之列，好歹能够保证那份“少数派范儿”。接下来，就让我们看看这次的minori述说的是怎样的寂寞，怎么样的故事吧。

## 在那之前的序幕 Prologue

故事的舞台，是一个以三浦半岛为原型设计的临海都市。这里拥有城市化的街景和漫长的海岸线，以及受到铁道FAN绝大支持的“红色电车”和白色的灯塔，弥漫着清新和怀旧的气息。

主人公宫坂终的成绩和运动神经很普通，是个各方面都不起眼的少年，不过他身上却怀抱着一大秘密。终出身自一个不太寻常的家系，家族里时不时会出现一些拥有特殊能力的人，终的祖父就能够完全看穿他人的内心。而终从出生开始，就能感受到来自他人感情的波动，这种能力被他的双亲称作“共感（Empathy）”。由于不能看穿感情的成因因此这项能力与祖父的“读心术”比起来算不了什么，但对于终来说它依然是一大麻烦和厌恶之物。因为能力不受他主观和客观情况的控制，只要在一定范围之内有他人存在，感情就会像波浪一样不断向他袭来，这导致待在人多的地方对他来说便是一种煎熬。正因如此，为了逃避他人的感情，他逐渐养成了孤僻的性格，也注意不过多与他人交往，就连父母，为了减少互相之间的伤害，也选择了不与他住在一起。可即便是这样，有些场合无论如何也逃避不掉——比如上学路上的电车。

时间是夏初，天气已经变得无比炎热的时候，满员的电车好比蒸笼一般难受。某一天上学路上，忍耐着酷热和“波浪”双重烦恼的终，在同一节车厢上的某个角落里，发现了一个“空白”的空间，他顺眼望去，在那里是一位长着黑色长发的，穿着与自己同样校服的，面无表

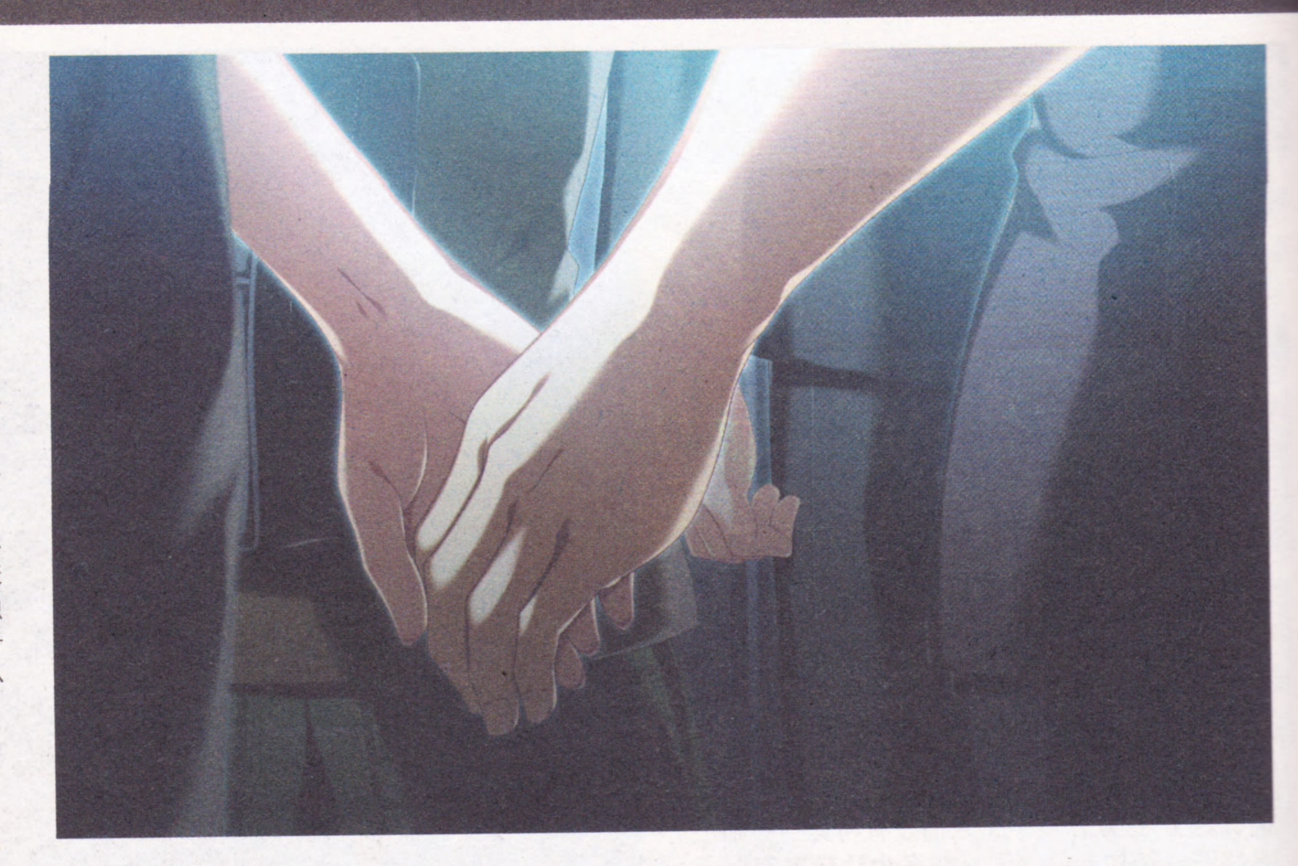


情的少女——唯独从少女所在之处，不能感觉到任何感情。

对于这从未有过的现象感到好奇的终，从下了电车之后就一直跟在少女的身后来到了学校，但她并没有前往教室，而是把终引到了教学楼屋顶。原来少女也早已察觉到了终，她名叫远野永远，与终同样是这所学校的一年级学生，她自称终无法看透她的感情，是因为自己拥有隔绝外界一切的“心之壁”。

一般来说，人的内心很轻易就会动摇。但是少女的内心却不是这样，就好像隔着玻璃的油灯一样，不论玻璃外侧刮起大多的风，灯火依然泰然自若。比如说，就算有人满怀恶意，普通人听了会想自寻短见的脏话辱骂她，她虽然能够理解那是恶意，如果对自己不利也会进行反击，但却绝对不会生气。这样的她，唯独在查觉到终的视线的时候，她仿佛感觉到了什么，那即便是十分微小的，却也足以在她内心催生出波浪。

“你一定与我正好相反，但又完全一样。”
少女这样说道。



## 共感与心之壁
## Empathy and estrangement



两人的相遇，仿佛就是一种命中注定。

在永远面前，总是躲避着他人的终总算可以做一个普通的人。不用经受擅自从周围涌来的恶意的浪潮，也不用再承受他人口是心非带来的痛苦。一时间，他甚至认为与永远的相遇对他说是一个奇迹，是上天终于给他送来的救赎的机会。而永远这边，因为他人的感情无法传达给她，因此她并不清楚感情究竟是何种存在。也无法理解什么是人心，但她并不希望这样继续无知下去。对这样的她来说，能够鲜活描写出他人感情的终便成为了十分感兴趣的存在。



两人结识后不久的一个早晨，终在电车里被格外“吵闹”的感情波浪折腾得快要晕厥的时候，永远突然拉起他的手，离开了电车，这才让终缓过气来。而终平时一直接受着他人的感情却无处发泄，只能将自己所感受到的东西，经过添油加醋之后，在自己非公开的 blog 上写成了一个个段子。永远发现他这一习惯之后，便对终观察他人的能力和写作能力表示佩服。在经过商量之后，能够感受到他人感情的少年，与无法理解感情的少女，定下了两人“交易”。当然终困扰的时候，永远会主动帮助他，而终则答应向永远讲述人心的故事。在那个时候，终第一次看到了少女的笑容。虽然依旧没有任何感情传达过来，但这份笑容并非没有感情。

就这样，两人在一起开始了有些特别的“人类观察”活动。他们一起窥视了学校里一本正经的班长星河真纪隐藏在内心暴走的性欲，被看似粗枝大叶毫无节操实则内心细腻且很会照顾人的学姐天海静折腾得团团转，连知道终的

秘密的青梅竹马佐仓井真响也成为了他们的研究对象……在这样的过程中，两人的距离自然也越来越近。

对终来说，永远则是第一个他无法看透感情的人，而正因为无法看透，所以他才想要去了解，了解那份凭借能力无法知晓的，存在于心之墙壁对面的感情。不使用能力，而是通过与人的接触和交流去了解对方，这对他人来说是理所当然的，但对他来说却是一筹莫展的，所以现在面对永远的时候他便也在学习着与人交往的方法。另一方面，虽然能够读取他人的感情，却唯独不能理解自己的感情。正因如此，他不明白自己面对突然出现在自己面前，给以自己多年以来渴求的转机的少女，抱有什么样的感情。不过一切都在天气逐渐变得更加炎热的某天早晨出现转机，从这一天起，终突然能够感觉到来自永远的感情，即便那的确是十分微弱，对一般人来说根本无法察觉的，但那却是的的确确存在的。原来，因为与终一起度过的这些日子，让永远的“心之壁”出现了裂痕，永远的内心与外界不再是“完全”隔绝的了。



这虽然让永远感到十分困惑，面对周围的感情也不知所措，但对于终来说更多的却是欣喜，因为他明白，永远的内心从那细微的裂痕里，传达出的感情，正是爱慕之情。



原来两人真的在很久之前就见过，而且曾经关系还很好，那个时候的永远内心还不存在障壁。当时因为父母吵架，永远决定离家出走，而感受到了永远内心不安和悲伤的终为了帮助和解救她而与其一起离家。当然，小孩子的离家出走并没有坚持太久，很快两人就在那座灯塔上被大人们找到。问题出在这之后：当看到永远的双亲在狠狠责骂她的时候，在一旁的终忍不住挖出了她双亲心里的秘密：相互之间的不信，外遇，残酷地揭露了一个家庭的现实。在那之后，永远的父母立刻就离婚了，永远由母亲领走，搬离了以前的住所。





是的，尽管永远的家庭早已处在崩坏的边缘，但至少在那时，家人之间还依靠着仅存的一点牵系维持在一起，而终的行为无疑是给予了这个家庭“最后一击”。而永远也就是从那个时候开始，才产生了心之壁，开始拒绝外界的一切。而无法面对自己沉重的罪责，无法面对自己严重伤害了永远这一事实的终，依靠自己的能力在下意识里封印了这一段记忆。

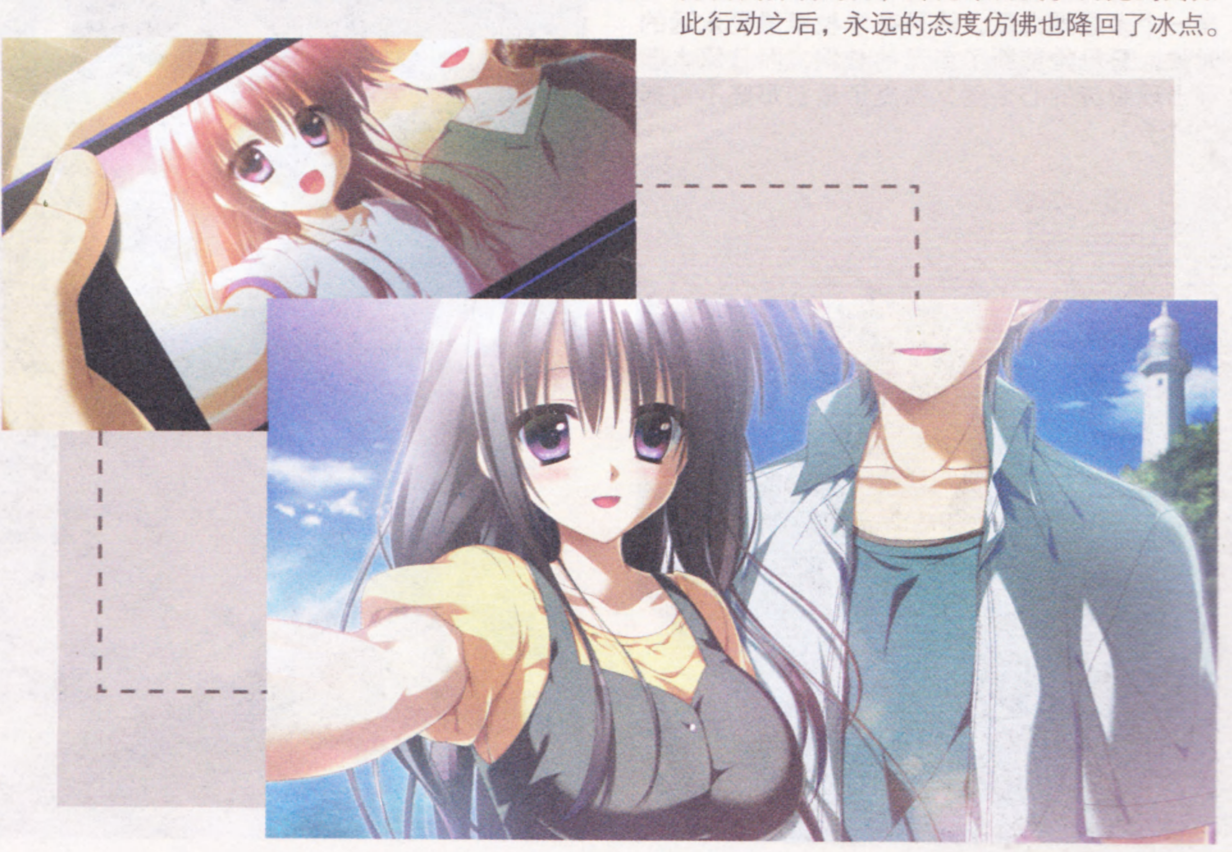
为清算这一过去，终约永远来到公园，急于想知道永远内心想法的他，努力通过能力去试探着对方，却无果而终。而见到终如此行动之后，永远的态度仿佛也降回了冰点。

## 从永远到终结

### Forever and the end

到这一步，两人走到一起也就是一种理所当然。同样是在学校里不起眼的两人开始交往，虽然在一般同学眼里看起来比较怪异，但还是得到了几位朋友和同伴的祝福，于是两人一起度过了一个幸福而充满心跳的夏天。

一切的异变是从两人谈起海边的那座灯塔的时候开始的。来到灯塔附近，终的内心出现了莫名的波澜，仿佛过去在那里发生过什么，他本想去一探究竟，却被永远阻止。从那之后终心里时不时就会浮现某些模糊的记忆片段，他感觉到自己似乎忘记了什么重要的东西。直到一天夜里永远用邮件发了一张照片给终真相才大白于天下。照片上印着幼年的终与一位同龄的少女在灯塔前的合影，而那个少女正是永远。





从那之后，两人便再也没有过任何来往，即便偶然碰面也形同陌路人。在无法宣泄的感情中，终回想起了永远曾经称赞自己的文笔，并建议自己写写小说，于是他怀着断肠的思念将自己与永远的故事写成了一本名叫『Star-Crossed Lovers』的青春恋爱小说，没想到一炮走红，成为了时下最具人气的新人小说家……

时光荏苒，一晃2年时间过去了，周围许许多多的事情都发生了改变。喜欢胡闹的静学姐毕业之后，学校生活仿佛冷清了许多；取而代之的是新生中出现了一位总是缠着终的千金大小姐都筑遥；曾经热血的运动员好基友大地苍太也因为一场事故而沦落成为不良；就连永远也仿佛变了一个人似的，学会了与人交往，现在已成为受大家欢迎的美少女……或许没有改变的，就只有一直陪在自己身边的真响，以及终他自己了。

永远说道，与终再会之后，她十分想知道从那之后，终究竟有没有改变，是否还是不断利用能力去挖掘对方的秘密，到处伤害他人。实际上她一直进行的他人观测的对象，其实是终本人。在那一过程中，永远的确喜欢上了终，两人之间幸福的日子也并非虚假，但是永远得出的结论却是否定的。

的确，毕竟那是一种与生俱来的能力，他虽然因为自己的能力受着痛苦，但同时也在下意识中依赖着这份能力，读取他人的感情，为了不惹他人生气，不被人讨厌而采取适当的对应方式。对于这些，永远给予了理解，但是，她无法原谅的是，这时的终想利用曾经破坏了自己家庭的力量，去了解的她的内心。

“你是一个披着人皮的怪物。”

“这是诅咒。”

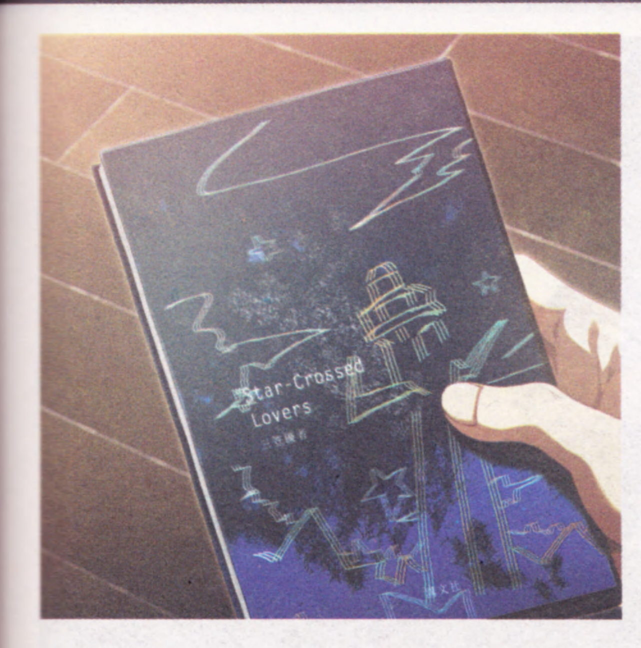
“你就这样一边读取别人的内心，一边保护着自己生存下去吧。”

少女扔下这些冰冷而残酷的话语，迈开步子，头也不回地离开了。

就这样，两人怀抱着各自的悲痛分手了。当一个多星期之后，终再在学校里遇见永远的时候，只见她剪断了自己的长发，而且原本已经出现裂缝的心之壁又恢复了最初那坚不可摧的样子……







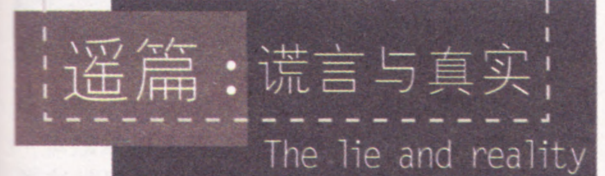





成为三年级生的他，作为小说家已经完成了通过虚构和妄想撰写的『Star-Crossed Lovers』的续篇，正在为其后续篇章的内容而烦恼。就在夏天刚刚开始的某一天早晨，终久违地在电车里发现了永远的身影。也就是这一天，时隔两年终于说上话的永远，主动向终提出："如果可以的话，我们做回普通朋友吧。"

就这样，与永远分手后的第二个夏天开始了。





## 遥篇：谎言与真实

The lie and reality




都筑遥 CV：日向美红

这个名为都筑遥的学妹出现在终的生活里是很突然的事。春天开学后的某一天，终在学校里遇到这个行事十分招摇的大小姐之后，她便像一个相识已久的熟人一般频繁地与终接触。在那之后没过多久，她就成为了校园里的名人，周围对她有各种不同的印象和评价，诸如有钱到意义不明的千金小姐，一年级的偶像，糊弄人的天才，会说话的障碍物竞走，单人游行……而所有人都认同的一个称谓就是——骗子。不管走到哪，她都带着看似纯真的笑容，说着满嘴的谎言，似乎是在以全身的力气去捉弄周围的每一个人。



尽管相当不好对付，但不管是谁在心里都还是认为她是个"有趣的家伙"。但对于终来说却不只这么简单，因为就连终也看不透她的感情。遥与永远那样通过心之壁保护自己不一样，她是同时表现的感情太过复杂，让人无法判别真假。如果说普通人传达来的感情是波浪，那么遥的感情则是漩涡。即便她面带笑容，内心也同时散发着喜悦，悲伤，愤怒等相互缠绕的情绪，而且各种情绪之间的比例极不安定。而且在与她交流时，总会产生一种被她控制着的错觉，当然，她既没有共感也没有心电感应，而是积极地诱导着他人按照自己的计算的方向去思考和行动。同样是无法读出感情，面对永远那平静如水的心，终能够获得安心，但面对遥这无法揣测的现象，则仿佛是望向一个没有底的枯井，他更多是感到不安。因此在起初，终总是不由自主地躲避着她。

在与永远"做回普通朋友"之后，这两年里一直没有忘记永远的终内心仿佛燃起了希望，但是自己想鼓起勇气重新靠近永远时，却遭到冷酷地拒绝。在伤心之余，却是那个"意义不明"的学妹向他伸出了援手。

原来遥在来到这所学校之前，就与终见过面——两年前，在终的小说处女作『Star-



Crossed Lovers」颁奖会上。自称文学少女的她，为了见一见与自己同年代的新人，而利用家里的背景而前往了现场，但当时的终根本没有余力去记住每一个跟他握手的人。遥通过阅读他的小说了解了他和永远之间的故事，并因此成为了他的"世界第一FAN"。

从那之后，遥更加主动的出现在终的面前，并且想方设法让终和永远发生接触。并谎称自己是终的妹妹、未婚妻扰乱着终周围的生活，甚至为了假扮终的女仆，甚至眼球不眨一下就花钱买下了学校的上游公司并对之施加压力，让自己能整天穿着女仆装上学……为了看到小说的续篇，她认为身为作者的终身边需要有某种刺激或是变化。而对他来说的特效药自然就是永远。然而两个月时间过去了，终和永远的关系却一直没有变化，于是她只好主动引发"骚动"。再胡闹了一阵子之后依然不见成效之后，遥使出了大招——提议假装和终开始交往。



为了新的"物语"，为了能够引导出新的展开，她亲自踏上了故事的舞台。于是经过虚假的告白之后，两人成为了"情侣"。

一天放学之后，遥带着终来到了一个废弃已久的厂房，遥称那里是她经常自己一个人读书的秘密基地，而终却十分意外，被谎言和华彩装饰着的她竟然喜欢一个人呆在那般清凄萧瑟之地。在那里，终尝试着用自己的能力辨别遥的谎言，但这行为却让遥显得有些惊慌失措。

"你懂我的心吗？……那不可能。"

或许只是短短一瞬间，终也感觉到自己才第一次接触到真正的都筑遥这位少女。而也就是在这一天，两人越过了恋人的一线。这之后的终内心开始迷茫和摇摆，而遥却仿佛当那一日的事未曾发生过似的，继续帮着终想办法接近永远。在一次约会之后，两人再次来到废工厂，在被夕阳染红的颓废的景色之中，终以小说的



参考为借口，从遥口中问出了她的过去。她小时候的班级里有一个女孩子遭到了集体欺凌，只有遥一个人愿意和她聊天玩耍，结果就连遥自身也成了欺凌的对象。这个废旧工厂便是遥与那个女孩子的回忆之地，两人经常一起在这里玩耍，但是一年之后女孩子就转学离开这里，到最后两人也没有再会。而遥虽然并不是很喜欢那个不肯主动反抗的女孩子，但更多无法原谅的是没能去保护好她的自己。从那以后她便主动想要成为一种"支配者"，用格外高调的态度待人处事，用谎言和胡闹来涂刷周围的空气，靠自己的力量控制住所在的每个地方和环境的气氛，以这种方式来避免欺凌的发生。

听了她的讲述之后，终开始思考她是否能接受自己，并尝试着向她问起对小说中主人公读取对方感情这种能力的看法。而遥却给出了一个让他意外的回答：能力怎么使用因人而异，但这种能够用来救助他人的能力一定是神赐予的宝物。









对一直讨厌自己的能力，因此而受苦的终来说，遥的回答就像是一种祝福，与2年前永远留给他的“诅咒”完全相反的祝福。他有生以来第一次对自己的存在感到了释怀。而或许正因为他接受了自己的能力，在那一瞬间他终于能够准确地看出遥内心散发出的真正的感情。

那张此刻依然满面笑容的背后，隐藏的却是无底的恐惧，以及悲伤。被她的悲伤所感染的终也终于意识到自己已经喜欢上了这个充满谎言，拥有像泥淖一般深不可测的笑容的少女。可他并没有料到，这就是一切崩坏的开始。

在终总算摆脱自己心中那个永远的束缚，努力地向遥做出告白，希望与她成为真正的恋人，并且想写下以遥为原型的小说……而听到了这些后，遥却仿佛发狂了一般露出狰狞的目光，在一阵狂笑之后，拒绝了终的告白。

“一切都是骗你的。”

“我不是说过，我爱的不是你，而是你的'物语'吗？”

“现在你拥有这样的“绝望”，总能够写出精彩的“第三作”了吧”

而面对如此骇人的坦白，终虽然遭到极大打击，但却依靠仅有的理性保持住了冷静，将自己能力的秘密说了出来。这一次仿佛立场被逆转了一般，刚刚才满脸张狂的遥的脸上浮现出了从未有过的恐惧。

“不要……别看我……不要用那种力量看我！”留下犹如悲鸣的这句话，她像逃离怪物一般离开了。

这之后，两人彻底不再有来往。这仿佛与两年前一模一样。然而有一天，终来到那座灯塔之上，在那里偶遇到永远。简单的言谈之后，永远就指出了终和遥之间与终和她之间的区别。虽然是同样面临破裂和“背叛”，但终不再联系永远是因为对她心存愧疚，而现在他对遥却充满了怒气。

他为什么生气？因为被骗？这当然也有，不过最根本还是因为在乎对方。因为不想放弃，不想分离，自己的内心才会产生那样无可奈何的怒火。毕竟在两年前，尚不成熟的终和永远只能通过放弃和逃避来保护自己受伤的心，连生气的机会都没有——就这样，永远在背后轻轻推了终一把，终这才明白自己应该怎么做。但是这时，遥已经凭借家里的力量闪电转学到了没人知道的地方，终不管怎么调查也没有查出她的所在地，于是只能寄希望于自己的新作小说了。

为了让人能够相信谎言，骗子通常会在谎言参杂一部分真相，善于“骗人”的遥也是如此，换句话说，遥的真心也就隐藏在她的众多谎言之中。终通过友人们的力量调查了遥的过去，得知了他猜想中的真相——遥述说中那个被欺负的友人本不存在，受到欺凌的其实是她本人。她在优越的环境中长大，养成了率直纯真的性格，却因为不知道直言不讳的危险性，从而成为了大家无视的对象。了解了这一切的终，说服了自己的担当编辑，要求在续作中更换女主角，并将这本新作当做对遥的告白书一般送往了全国各地，而且书中并没有遥期待的绝望和悲伤——不管怎样，作为他“世界第一FAN”的遥，是一定会读这本书的，如此坚信的终，在小说完成之后，每天都会在那个废旧工厂里等待着遥的到来。在作品上市后不久,一个午后，他终于久违见到了那个被谎言包围的身影。

不过这一次决定要与她“大吵一架”的终，首先充满自信的一点点识破了她口中的谎言，然后坦白地告诉她，自己并不想责备她的过去，而只是想和真正的她交流。最初，终以为从遥心里看到的恐惧是因为害怕他人揭露自己的过去，但实际上，她真正害怕的是，让别人发现那个被多重谎言包裹住的真正的自己，那个她最讨厌的自己。

因为过去那段经历，她渐渐学会通过谎言来自救和与人相处，但越是与他人相处得顺利，她越是反感这样充满期满和虚假的自己，为了保护自己，她最终学会了“欺骗”自己，否定了真正的自己。的确，她一直以来的所做作为



都是充满了谎言，但她至今为止所做的事却并不是伪善，至少有她所在的学校，都不存在严重的欺凌，至少终因为她的一句话而得到了救赎。而遥这一边，因为与终地相遇，她才从自己的谎言中意识到了真正的自己的存在，但她又害怕终喜欢上的是那个虚假的自己，在不知所措之中才选择了用最糟糕的谎言欺骗自己，并从终的身边逃开。如今不需要共感的能力也能理解遥的终，则再次表白，她喜欢的是那个爱撒谎，热热闹闹，但实际上很纤细，有些恶作剧，很爱哭的女孩子——不管是真正的还是虚假的她，都是终最喜欢的人。



## 真响篇：英雄的意义

The meaning of hero

SAKURAI MAYURA



### 佐仓井真响 C.V.：春田花音

两年前的那场离别之后，虽然终没有再去联系过永远，但他却一直都没有忘记过对方。在两年后的这个夏天，好容易和永远说上话，但对方冰冷的态度却一再让他痛苦难耐。某个下着雨的夜晚，终一个人走在路上，从马路对面发现了心中一直追求的那个少女身影。他不由自主地追了过去，却被路过的车辆撞到。当他再次醒来已经是第二天早上的事了，虽然受伤并不严重，但仍然需要在家休养几天。而这些天，真响便是一有时间就照顾着他。

永远正是知道真响是这样一个极富献身精神的青梅竹马，才会在事故发生后，没有通知别人，而是首先用终的手机叫来了真响，这对永远来说或许是最安心的选择。

作为与自己一起长大的女孩，对终来说是怎么样的存在呢？一个在女绅士道路上一去不复返的宅女，一个为了传播宅文化在班级上充当怪人的战士，一个与自己并成为班级二绝的

同类……撇开玩笑不说，最重要的，她是一个随时都会陪伴在自己身边的存在。另一方面，真响是为数不多知道终的能力的人，这让她也成为终身边最佳的理解者，而且，经过多年的相处终也明白，真响是一个真正表里如一的率直的女孩子，表露在外的感情与内心几乎是完全一致的，与她在一起自己不会因为虚假的感情而困扰，因此真响对他来说也是能够让自己安心的"居所"。

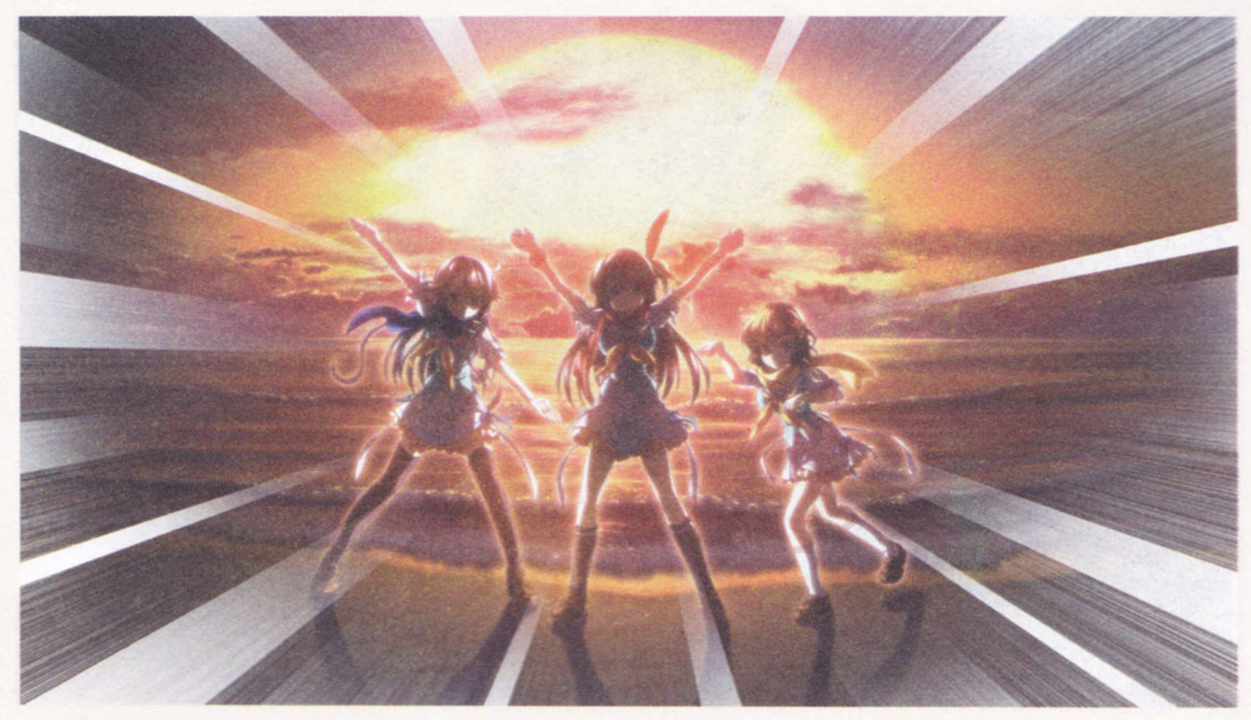
但是从小时候开始，真响的心中便存在着一种让终不知所措的感情——那就是对他的恋心。虽然能够读懂他人的感情，却无法解读自己感情的终，不知如何对应这种感情，因此小时候的他对真响说了一个谎：即便是他也无法看穿别人想要隐藏的感情。这样一来只要真响不捅破那层纸，他也就不用去面对。这的确是一种胆小而不公的做法，但是小时候久远的谎言，在双方都已经长大的现在却并没有那么容易地能够去解释清楚，因此终选择了维持现状，维持着，对真响的好意视而不见，却又要在被永远拒绝和伤害之后，依靠着她的温柔，在她的安慰下生活下去的日子。

对真响来说，永远是自己的情敌，是曾两次抢走了自己心爱之人，并两次都伤害了他的人。因此，她将永远当做眼中钉也在所难免。但是事故之后，永远再三地出现在真响的面前，却并不是为了要和她抢夺终，而是来忠告她。

"你以这样天真的想法与他在一起，迟早会受伤的。……就跟我一样。"

面对充满敌意的真响，永远只是轻描淡写的揭穿了终童年说给真响的那个谎言，便已经让真响产生了动摇。的确，得知一直被蒙在鼓里的真相，并且知道自己一直隐藏内心的羞涩的感情其实一直被终看在眼里的时候，真响的确受到伤害，并且一度不知道该如何去面对终。但是她终究还是想和终在一起的，即便终为了不继续伤害她提出不再见面，她依然坚持着自己献身的立场。毕竟不管怎么说，终就是她的全部，就是她所憧憬的"英雄"。

在幼年时，终曾经用共感的力量帮她找回了她心爱的手机挂件，从那之后终成为喜欢英雄片的她心目中的英雄。但是她也知道，终一直在因为自己的能力而苦恼，也知道终一直讨厌那曾经帮助过她的能力。因此，不管用什么方法，真响都希望能够更加积极地生活下去，积极地面对自己和终的能力，这就是她一直献身般地对待终原因。







她主动向终告白之后，请求他跟自己一起约会，并称之为"习惯人群的练习"。因为能力的原因，终一直害怕待在人多的地方，而真响则希望他能够克服这个困难，能够走出只有一个人的角落，来到大家一起的世界里。虽然觉得很害怕，但拗不过真响的终最终也只好听从她。后来甚至尝试着让他使用共感的能力帮助迷路的小孩子找到了妈妈……这一切都是自己从未有过的尝试。而经过这样与真响地交往，终也渐渐明白了自己的心意。一直以来，害怕他人，并尽量避免与人接触的他，正是因为有真响在身边，因为真响会因此而高兴，才勉强保持着与社会的联系，不管何时，真响都在为自己指着正确的、积极的道路。与真响在一起，终总是受着她无条件的正能量地影响，不由自主地变得积极。信心只要与她在一起，自己就不会误入歧途，总有一天或许能够认同自己的这份能力。

终已经下决定要去改变，但他必须面对的



除了真响之外，还有永远这道必须翻越的障壁。当知道终的心意已决，决定要积极的面对生活和能力之后，永远虽然向终送出了祝福，但同时也表示自己无法忘记过去的伤痛，也无法原谅终，因为，为了今后彼此着想，决定不再和终见面。但是不管是终也好，还是真响也罢，都不认为这样地离别是最佳的选择，即便心里有些嫉妒，但真响还是希望终能像以前救助了自己一样，把永远也从名为过去的束缚中解救出来。

在真响地设计之下，终和永远在学院祭当晚，在海边见面了。同样是对峙着，这一次永远爆发出了自己的感情，她希望终不要远离自己而去，告诉他如果害怕他人那么生活在自己世界就好，不需要专程走到光明之下去遭受磨难。面对从未这样表现自己的永远，终虽然感到惊讶，但依然坚定地拒绝了她。

这个时候的终也明白了，永远一直就那样存在于那里，仅仅如此，便成为了从伤痛保护他的外壳，只要永远像冰冷的障壁一般阻挡在他前面，他就只能沉溺在自我的世界，同时也不会再去经受更多的痛苦——这样继续下去的代价便是，一切都不会变化，也不会和任何人留下交集。永远向他提出的世界就是这样的温柔而又孤独，他们就像在仅有两人的牢笼里互舔伤口。但是如今终已经选择了真响，因为真响的存在，终学会了相信他人，相信明亮的世界，更懂得了相信自己。不论多么痛苦，受多少伤害，也宁愿与他人保持着牵系。听到终坦诚的述说之后，永远也总算露出了释怀的笑容，而终主动地对永远做出了正式的“道别”，离开了海岸，前往等待着自己的那个少女的所在之处。

毕竟，虽然真响希望终能够积极地成为“大家的英雄”，但是对终来说，在那之前，他首先必须是“真响的英雄”……

## 永远篇：从终结到永远的前奏诗

Prelude of the end to for ever




时间是初夏。

正在为第三部小说的内容而烦恼的终，一如既往地乘坐电车上学，却久违地在电车上发现了２年前分手之后就再也没有说过话的永远

的身影。到达学校之后便仿佛有所预感似的，来到教学楼屋顶，再次见到永远。永远以“一直像个陌生人相处起来也比较尴尬”为由而提出“做回普通朋友吧”。但是“这一次”，终却怀着坚定的意识，回答道：

“不，我不会和你成为普通朋友的。”

那或许是共感能力的一种延伸，这时的终似乎感受到了来自不同世界里永远的感情，那些不同的感情让他重新明确了自己不得不实现的目标——那就是要解救永远。即便如此，他并没有想到明确的方案，在左思右想中，最终还是决定将全部赌注都压在自己的新作小说上。他做好了玉碎的准备，请求永远当自己新作角色的原型。为次，他还动用了学妹遥的力量，并得到青梅竹马的真响的支持……

在这样的日常中，终不知什么原因，老是频繁地做同一个梦。行驶中的电车，空无一人的车厢，黑白色的景色，以及手里拿着一本空白的书的少女。少女是远野永远，但又不是现实里的远野永远，她说出的话语，终几乎无法理解其意思，即便如此终还是通过多次与她的交流，明白了许多自己未曾想到的事情。不管是在这个世界还是别的世界，永远一直都想要救助终；两年时间里，永远虽然变得会与人交流，但从结果上来看她的心之壁却反而变得更加坚固了，她对这样的自己感到十分寂寞；永远虽然无法原谅破坏幸福的终，但同样也无法原谅以最糟糕的形式亲手结束了幸福的自己……

了解了这些不为人知的思念之后，终连同各种虚虚实实一并写进了小说中。那是一部与完全空想的第二作相反的，几乎平素地描述着事实的故事。不久之后，小说完成了，他第一时间就将文稿打印出来，交到了永远的手里，然后忐忑地等待着结果。放学后，已经利用全部时间读完小说的永远把终叫到海边，在一如既往地说出一番辛辣的评价之后，竟然拿出打火机，点燃了文稿——她无论如何都想毁掉这个一丝不苟地描写了太多自己的这个故事。

由于永远始终都没有答应做原型模特的请求，在这前提下写出的小说，是一部未完成作品，但即便如此，通过小说，她还是看到了这两年时间里“失常”的自己——即便终并非带着恶意去描写，但这平实的内容依然足以让她这样认为。本以为自己也在逐渐变化的她，实际上却与两年前的那个封闭自己的少女一模一样——甚至比之前更加严重，这一事实让她无法接受，仿佛想要挣脱什么似得拼命地向大海奔去。终大惊失色地追了上去，把她从海水里拉了回来，才发现她已经泪流满面。

这时，终坦白地表达了希望能和永远重新来过——这样持续两年以上的愿望，并且发誓今后不再对她有任何隐瞒，也不再利用能力去强行追究她不想表达的事情。但是仿若释怀的永远内心所想却并没有那么简单：已经跟终谈过两次恋爱，从初恋到最后的失恋都是与终一起，她已经不想再与终“恋爱”。而终至今依然对曾经破坏了永远的家庭而后悔，并且尽可能的想要赎罪……在这时，永远向终说出的是一个出乎意料的回答。

“那，跟我结婚吧”

…………

………………

一时间，终的确没能对这看上去毫无逻辑，极富跳跃性的回答做出任何反应，但仔细一想，虽然看起来有些轻率，但的确是能够一发解决两人全部问题的解答。于是两人迅速安排了双方家长见面，由于背景特殊，双方也并没有特别干涉，之后他们很快提交了结婚申请，拍了婚纱照，赠与了结婚戒指。在终还没有适应过来的时候，永远已经一副理所应当的样子带着仅仅一箱行李就搬进了他的家。









两人突如其来的共同生活是平淡，却渗透着幸福的。不仅是他与永远重归于好，而随着自己的改变，两人的关系再次受到了大家的祝福，就连与这两年变得疏远的好友苍天的关系也逐渐得到改善。这过于顺利的现实时不时让终怀疑自己是不是在做一场梦。然而就在某个夜晚，梦中见到的景色却让他意识到自己还是太过天真。

又是那个空无一人的电车，以及拿着一本书的少女的，孤单的梦。梦中的少女依然用孤单的口气述说着自己的悲伤——原本以为自己终于拯救了永远的内心，但实际上并不是这样。终终于明白了，那个梦里寂寞的场景就是象征着永远的心之壁内部的景象，终的共感通过梦的形式让他直接接触到了永远的内心。尽管终在逐渐改变着自己，从孤单的影子里走了出来，甚至一直苦恼自己的共感的能力现在都不是那么让他厌烦了。一切都在向好的方向发展……但这只是对终来说，永远却依然还是两年前的那个自己。如今，永远的内心正在逐渐被过于坚固的心之壁所侵蚀，不久之后，就连这个梦境的世界也将消失不见，等到那个时候，永远就再也无法找回自己的感情了。或许正是因为



预感到了这一些，永远才会日渐焦急，才按耐不住自己，渴求与终度过最后的一段日子。

眼看着永远的感情一点点淡漠，终却无能为力，而永远也悄悄地做好了一个人离开的准备，她要在自己的感情完全消失前，带着自己幸福的回忆离开。终于有一天，永远留下结婚戒指，一个人消失了，不过早已有所准备的终在同伴们的帮助下还是及时找到了她。对永远来说，幸福始终是悲剧的前奏曲。小时候的离家出走，2年前的重逢与相恋，再到如今这场短暂而幸福的婚姻……不管当时有多少幸福，她最终迎来的都是破灭的结局。对于生活，对于幸福的绝望，让她在生活中产生了一种他人无法比拟的达观，但这同时也让她失去了对幸福执着，而且，在厚重的心之壁的阻挡之下，她自身也无力做出改变。既然如此，那么就需要有人能够帮助她打破这道让她故步自封的障壁了。

这时候，终总算找到了上天赐予自己共感这份能力的意义，并且有生以来第一次如此感激这份力量的存在——他再次来到永远内心的世界，在那里，列车已经到达了最终站，一切已经将要迎来尽头，但仍然不肯放弃的他，紧紧抓住了永远，发出了来自心底的呼喊。那一份没有“终结”的“永远”的宣言，激发出了永远内心唯一剩下的东西——那就是多年以来一直沉淀着的，对终的义无反顾的思念。这份迸发出的感情犹如决堤之水，冲破了禁锢着她自己的心之壁，让她回归到了阳光之下……

或许是完成了自己的使命，重新回到自己生活的终失去了共感的力量，而永远的心之壁也彻底被粉碎。就这样，能够感受他人感情的少年，与拥有心之壁的少女的故事，画上了完美句号，但这同时也是全新的物语的序幕。

幸福或许并非是我们的终点，或许幸福之后也有悲伤在等待，但这一切恰恰也是从“终结”走向“永远”的过程，是我们获得真正幸福之前的，前奏曲而已。



## 作品评价：为了明天

Comment:For tomorrow…

每次谈起minori的时候，从初代作品一直追到现在的笔者都不免老生常谈一番。时至今日，像minori这样年年都有好戏看的品牌已经屈指可数了，尽管这种“好戏”一部分是来自作品的风格，另一部分是来自社长酒井伸和的高调的个性——就如文本开头提到的那样，最近几年的minori也依然是风浪不断，但好歹经过两三年之后的“灾后重建”，公司也找到了新的发展方向——也就是我们现在看到的剧情+工口两手抓两手都要硬的路线。而这种风格逐渐也得到了玩家的认可——现在很少再见人吐槽“巨乳村”便是一大证据。

那么，在退社风波的浪尖上推出的本作，到底反映了哪些问题呢？

别的不提，至少本次的制作水平依然是十分出色的。这一点拥有业界顶级水平的演出风格。进画面进行近景，远景按照分镜频繁进行分割和切换，以此加强对气氛的渲染，这一方法已是minori的看家本领之一，本次很难说有什么重大突破，但能够保持这样的水平就足够让玩家买账了。而前文提过的新加入的画师水野早桜的画风问题，在实际作品中，因为统一了上色风格缘故，也并没有留下太大的异样感，但是没有了标志性的庄名泉石，还是会让人觉得少了什么。

那么，我们讨论的终点依然是在剧本这边。前作『12个月的夏娃』里，minori就使用了一种比较特别的剧本结构，原本看起来是平行世界的三条路线，实际上是一本道的故事，前两条路线全是达到第三条路线的“过程”。在当时玩家们还给出了“少数派又在干有趣的事情了”这样比较正面的评价。而没想到一年后这部作『ソレヨリノ前奏詩』竟然又是相同的套路。本次整部作品中只在共通线末尾存在一个是选择遥线还是真响线的分支，而走完这里选择的第一条路线之后，游戏不会退回标题画面让你重新选择，而继续开始另一个选择的故事。在第

二条路线结束之后，又会继续进入第三条线，也就是最终的永远线。

如果说前作中存在“女主角由纪寻找拯救自己的方法”这一明确的原因，所以将各条衔接起来的做法并没有让玩家在过程中感到困惑，那么本作中当然玩家结束一条线就接着下一条线的时候，的确是让许多玩家匪夷所思。但是当故事进行到最终路线的时候，我们才知道其用意所在：整个『ソレヨリノ前奏詩』的就是一个为了拯救永远这位少女的一本道的故事。前三条线虽然可以理解为是“平行世界”的关系，但制作者为相互之间加入了一层因果。

前两条线中虽然终都没能拯救永远，却也得到一个让人释怀的答案：遥线中，他和永远都明白了过去两人分手的根本原因；而真响线里，终也明白了永远隐藏在冰冷之下的真心。正因为第三条线里的终感受到了这两个不同世界的自己的感情，他才能在路线最开始做出不同的回答。这种手法虽然并不难理解，但却带来的喜忧参半的结果，坦白的说，这因为过于“超现实”而很牵强的展开，让许多玩家表示无法接受。不过 minori 的作品本来就对物理逻辑没有太大要求，本质上是描写人的精神世界的作品，如果不是很纠结展开方式的话，倒也无妨。

另外这样的剧本结构还带来了另一个问题，那就是进入最终的永远线之后，此前怀抱的所有问题都非常迅速的就得以解决，让人感觉处理有些草率而描写不足，即便抱怨“我裤子都脱了你就给我说这个！？”也不是没有道理的。笔者认为，就像前面说的那样，如果我们把整个作品都看做是拯救永远的故事，那么永远线就已经结局部分，实际上需要铺垫和描写的东西已经在共通线和其他两条线里完成了，在最后，需要提示的就只剩下，永远的心之壁，必须由她自己打破这一点而已。

在早期访谈中，酒井曾提到，本作标题中的“ソレヨリ”拥有“在此之前”和“与之相依”两层意思，看完整个故事，我们把这两种意思都理解为“幸福”。换句话说，标题即是“幸福的前奏曲”之一。毫无疑问“前奏曲”所指的也就是本作讲述的这个一本道的故事，故事中少年少女所经历的各种各样的苦难和快乐，全都是走向幸福解决的过程，这无非是在告诉我们不管是怎样的不幸经历，对我们来说都不是白费，只要我们怀有坚定的信念，最终都能开创出幸福的未来。












如果说，我们单独遇见『ソレヨリノ前奏詩』这部作品，那么不论从故事结构还是主题立意的角度来看，该作都是十分有想法的。但问题就在于，这一套办法，已经在前作中用过一次，现在不论新鲜感和冲击力都会大打折扣，更何况前作的处理还更容易让人接受一些，结局也更加深刻一些。因此本作留给笔者印象深刻的并非是真正的结局，而是遥这个在 GALGAME 里罕见的角色，当然反过来说，既然成功塑造出了遥这样一个难忘的角色，本作也并非不是没有收获的，希望下一部作品 minori 能够实现自我的突破吧。▲


Love Live! Fanbook
RAINBOW♥LIVE
2014.12 Comic Market 87
七穗電子授權正經同人發行中文版本
正經同人
SEIKEI DOUJIN
人氣繪師 77gl × c7肘 強強聯手C87新刊
華麗、驚艷、甜蜜
為您帶來μ's成員生活中的點點滴滴。
以及各種超人氣的服裝套裝！美麗不容錯過！
內容：LoveLive！插畫本
規格：B5判 24P全彩 封面質感特種紙
作者：77gl / C7肘
美術：YuGi
注：含日版未收錄新圖
網上購買請掃描二維碼


illus. 和茶
Present for
MAKI Nishikino
lovelive! illustration fanbook
匯集各國作者對真姬醬滿滿的愛
内容：LoveLive！西木野真姬生日纪念本
規格：A4判 24P全彩＋特制PVC信封
作者：あさり / りも / 藍 / ヒラコ / DSマイル / 死蓋 / mmrailgun
シヴァ・ / 幻象黑兔 / みせお / 純粋 / パセリ / 和茶
美術：YuGi
正経同人
SEIKEI DOUJIN
網上購買請掃描二維碼

东方PROJECT二次同人创作AVG游戏

ここは、私の心の奥の、一番暗い場所。

# 【東方凋雨録】

—星夢夜之章—

R-180No Science 百合PROJECT制作组为大家带来的二次同人创作东方PROJECT文字冒险游戏【东方凋雨录】。主人公依然为熟悉的魔理沙与她亲密的后宫伙伴，但这一次，将是对她们以及幻想乡进行的全新的诠释。

## 雨泪交織，少女四人的物語在傘下綻放

-2015年 梅雨季发售-

### 帕秋丽·诺蕾姬

知识与避世的少女

幻想乡的一员，曾引导魔理沙学习各种魔法的人。性格相对内向，常年住在红魔馆大图书馆的角落，同时自身是个爱吸取知识的人。

### 主人公 雾雨魔理沙

代表人类的魔法使

天性乐观积极，好奇心强，行动力强，与爱丽丝以前因某事相遇，心里总想着保护爱丽丝，灵梦的出现使得他和爱丽丝之间的关系变得模糊却又更加清晰。



### 博丽灵梦

维护梦与传统的巫女

灵梦总是表现出一种令人紧张的神秘感，心底却是很善良的，无论遇到怎样的事情总会冷静面对，唯一能让他不顾后果前进的人，或许只有魔理沙吧。




PC

GAME DATA 【东方凋雨录】 游戏类型 ADV 发行社团 R-180No Science

开发 百合PROJECT制作组 价格 未定 发售日 梅雨季发售预定

详情可见 公式站：WWW.R-180 .CN 公式微博 @东方凋雨录-星梦夜之章-



# 二次元狂热官方旗舰店
## 周边天天特价 · Lovelive! 周边全明星



### Lovelive! 桌垫 / 鼠标垫

超大加厚锁边包边高质量，尺寸 400mmx600mm
高度紧织技术，高质量，超手感，大尺寸造就全新一代桌面辅助系统。橡胶材质，环保无异味，可折叠、卷曲，不变形，易于携带。精选 Lovelive! 高清原画，图案印制精美，垫面质感顺滑，时刻熨帖爽滑你的手臂

狂热价 :55.1 元　~~原价 :58 元~~



### lovelive! 卡本全网首发

超高质量，涩滑手感
加强边角，比普通卡本更厚，活页夹设计
让卡页任性扩充

狂热价 :94.05 元　~~原价 :99 元~~

### Lovelive! 亮膜铜版纸大海报

520mm×740mm 二开尺寸，特制加厚纸筒严密包装，海报卷筒放入其中，绝无折痕

单张狂热价 :9.5 元　~~原价 :10 元~~
全套 5 张价 :47.5 元　~~原价 :50 元~~



### Lovelive! 投影手电集结来袭

第三弹最新五款已上市，精选图案，精美包装，神级精神污染，前方高能预警
高坂穗乃果 星空凛 西木野真姬 东条希
小泉花阳 绚濑绘里 南小鸟 园田海未 矢泽妮可

单支狂热价 :13.5 元　~~原价 :15 元~~
全套 9 支狂热价 :128.25 元　~~原价 :135 元~~







### Lovelive! 巨幅浴巾两款可选（A 款小鸟 /B 款真姬）

印刷精细，超细竹纤维表层，棉柔手感
让你的肌肤被温柔的呵护，你，值得拥有

狂热价 :104.5 元　~~原价 :110 元~~



### Lovelive! 南小鸟手机架

酷炫，精致，晶莹剔透，火爆售卖中

狂热价 :14.25 元　~~原价 :15 元~~



扫我 . 戳我
用"手机淘宝"APP 扫一扫




Google Play 和 App Store 日服注册攻略，
VPN 使用教程，
安卓和 IOS 有趣萌应用推荐
WUG、爱相随
与那些已经停运的手游大作

热门手游大作详解和入门心得

『白猫 project』『乖离性百万亚瑟王』
『锁链战记』『神赐之门』『我家公主最可爱』
『梅露可物语』『智龙迷城』『混沌之戒』等

战国偶像时代手游大比拼

『Lovelive！』『偶像大师』
『AKB』『偶像活动』『东京七姐妹』等

围观来自家用机的大作们

『最终幻想 记录守护者』『最终幻想 G-BIKE』
『勇者斗恶龙 怪兽篇』『链接传说』
『星石传说』『怪物猎人』『三国无双』
『创造球会』『噗呦噗呦』等

优秀精品推荐图鉴，
收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、
喵星人、动画改编系……分类总结

## 当我们谈论画师时我们谈论什么？

『二次元狂热』创刊以来
最长寿的人气专栏“萌之绘师”
由作者“完蛋了的国王”精选 10位 大手画师
对文字进行全面修订增补并重新选图排版。

第一季入选画师包括：
okama（Vol.3）、ごとP（Vol.6）、鸣子ハナハル（Vol.7）、
小梅けいと（Vol.11）、村上水军（Vol.13）、
八宝备仁（Vol.14）、植田亮（Vol.15）、mitha（Vol.17）、
フミオ（Vol.18）、驹都英二（Vol.20）
另有超人气画师 松龙、refeia 两大“彩蛋”奉上！



随刊赠品是由10位画师54张精美画作
制作而成的“萌娘扑克”一副。

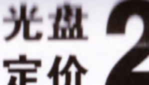


二次元狂热 TWO DIMENSIONS MANIA 77

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi1iao@163.com


封底故事
『东方凋雨录』






光盘定价 25 非卖品